

ACC COMBAT 3
electrosphere

MISSION &
WORLD VIEW



A9A.F. SCAN
Digital Imported By JAPP

CB's PROJECT 編著



namco

MISSION

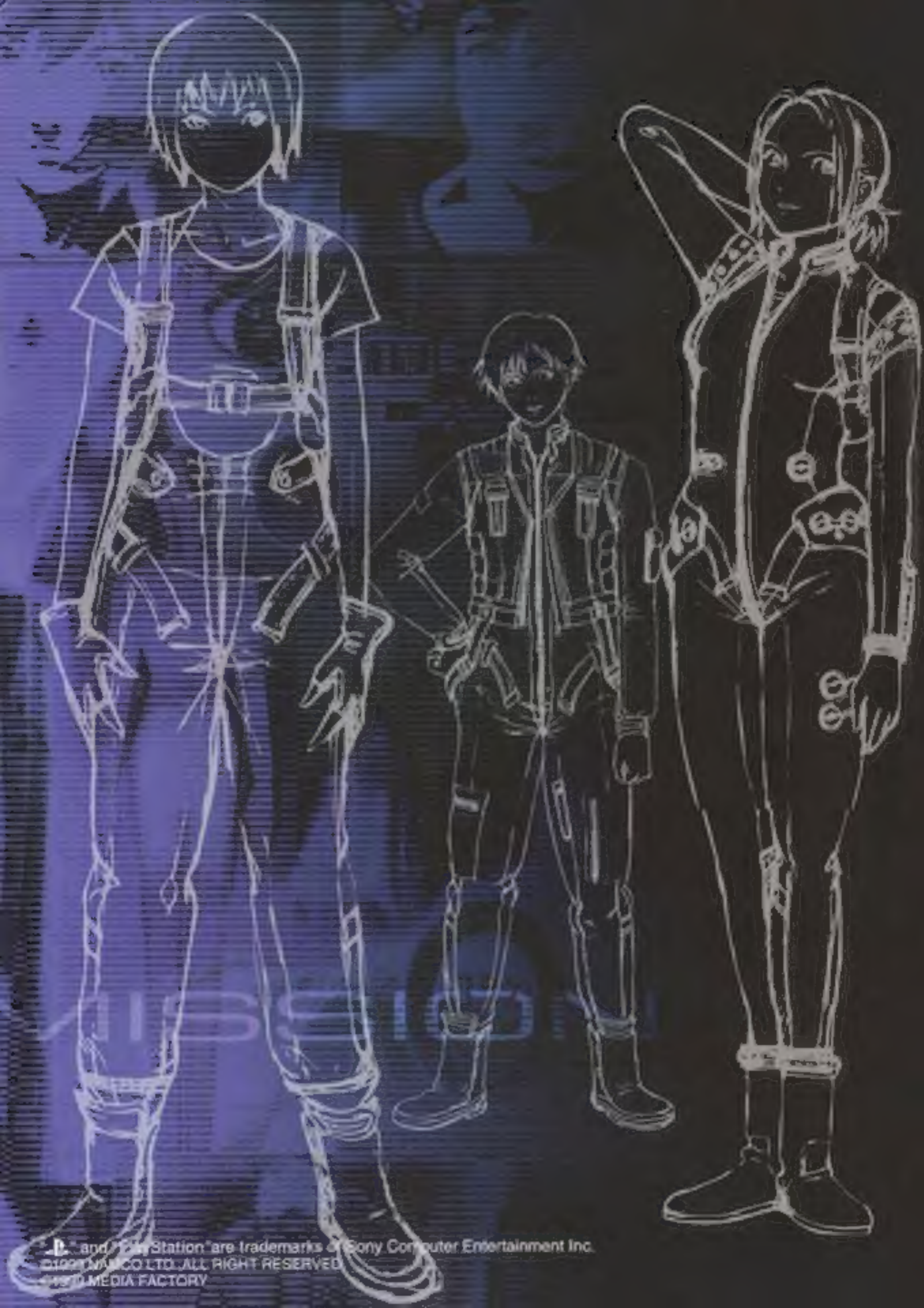
ACE COMBAT 3

electrosphere

エースコンバット 3 エレクトロスフィア
ミッション・ワールド・ビュー

WORLD VIEW

CB's PROJECT 編著



PS and PS2 Station are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©1999 NAMCO LTD. ALL RIGHT RESERVED
NAMCO MEDIA FACTORY

ACE COMBAT 3

electrosphere

MISSION & WORLD VIEW

4-7 電磁空間・エレクトロスフィア

8-9 戦闘機兵器ファイル

10-25 USAF戦闘機ファイル

- 11 F-15H & F-15C MT
- 12 F-16C & A/F-117X
- 13 A-1B & F-1600
- 14 F-32C & F-35A
- 15 F-16A2 & F-2000E
- 16 MG-33 & Su-37
- 17 Su-40 & R-201
- 18 R-2N & R-101
- 19 R-102 & B-103
- 20 R-211 & R-052
- 21 XH-60 & X-45 & LB-4054
- 22 B-1C & D-17B & KC777
- 23 CRH-006 & V-22B & R-509U
- 24 R-501 & R-531 & R-600
- 25 R-701 & LB-4053

26-31 基本操作

32-61 世界解説

32-33 世界地図

34-37 世界観と設定

38-41 企業説明

38 企業説明

39 LPLC

40 General Resources Ltd.

41 NeoCom Inc.

42-43 登場人物相関図

44-59 登場人物紹介

44-45 北浦地名

46-47 フォーカス・コングレガート

48-49 エーリッヒ・イエガー

50-51 アビサル・アクション

52-53 キース・ブライアン

54-55 シンシア・ブリット・フィッツジェラルド

56 サイモン・オレグス・コーエン

57 マーコ・マーサ・イノベ

58 ロバート・マーク

59 ブリット・V・クラークソン

60-61 登場人物相関図

64-167 ミッション攻略

64-65 ミッション解説

66-107 ミッション攻略

66-67 No.1 AWAKENING

68-69 No.2 BRAVADO

70-71 No.3 ENTER DISION

72-73 No.4 PAPER TIGER

74-75 No.5 BORN IN THE

76-77 No.6 GHOSTS OF THE

78-79 No.7 NO CLEARANCE

80-81 No.8 FRAGILE CARGO

82-83 No.9 SCYLLA AND CHARYBDIS

84-85 No.10 FATES INTERWINED

86-87 No.11 REACHING FOR STARS

88-89 No.12 ONE-WAY TICKET

90-91 No.13 BUG HUNT

92-93 No.14 PAWNS IN THE GAME

94-95 No.15 DAMAGE CONTROL

96-97 No.16 BROKEN WINGS

98-99 No.17 SPHYRNA

100-101	No.18 A SANCTUARY OF STARS
102-103	No.19 SOLDIER OF FORTUNE
104-105	No.20 MEGAFLOAT
106-107	No.21 TARGET ACQUISITION
108-109	No.22 PARTNERS
110-111	No.23 TAINTED PEACE
112-113	No.24 STRATOSPHERE
114-115	No.25 WEAPON ENG COMMITTEE
116-117	No.26 TECHNOLOGY TRANSFER
118-119	No.27 CLAUSTROPHOBIA
120-121	No.28 DILEMMA
122-123	No.29 BETRAYAL
124-125	No.30 HEART OF A SERPENT
126-127	No.31 GEDFONE ATTACK
128-129	No.32 CASUALTY OF WAR
130-131	No.33 GEOPOLITICS
132-133	No.34 THE PRESENTATION
134-135	No.35 LIQUIDATION
136-137	No.36 ARCHENEMY
138-139	No.37 MEMORY LATCH
140-141	No.38 ELECTROSPHERE
142-143	No.39 POWER FOR LIFE
144-145	No.40 GUARDIAN ANGEL
146-147	No.41 ZERO GRAVITY
148-149	No.42 THE PRIZE
150-151	No.43 UTOPIAN DREAMS
152-153	No.44 REALITY DISTORTION
154-155	No.45 COUNTER REVOLUTION
156-157	No.46 PURSUIT
158-159	No.47 SELF-AWARENESS
160-161	No.48 RESISTANCE
162-163	No.49 RADIO SILENCE
164-165	No.50 REVENGE
166-167	No.51 TUNNEL VISION
	No.52 SOLE SURVIVOR

168-171 インタビュー

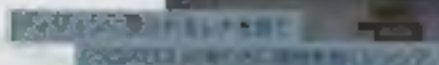
172-191 マニアックス

172-181	エースコンバット攻略
182-185	エースコンバット2攻略
186-187	エースコンバット3用語解説
188-191	エースコンバット3 攻略

192-197 フォム

192-193	エースコンバット3 CO. ビデオ版
194-195	エースコンバット3 攻略
196-197	エースコンバット3 攻略

騙さ
オマ
見て

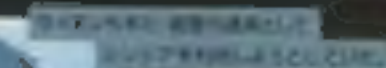
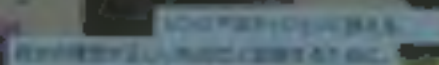


「ここは、私の思っていた場所だと信じてたのに……」

死んだら何も残らなくなっちゃうのに……

肉体に固執するから、

旧年の、ニューヨーク、そしてウロボロスと見地を換えてきた。ウロボロスについての話は、東洋の星「革命」のためだが、夢を追い続けるジニアに協力したくったからなのではわからない。だが、ジニアは自分の地へ戻った夢を叶え、相手を見失ってしまった。「ウロボロス」は彼女の夢を叶えるための鍵などではなかったのだ。



SIMON



この空と、キミを忘れないでよ。
それから、シンシアのいた空。
フィオナは決して諦めず、



いつか、彼と再会する日も来るから。
シンシアの空は、



いつまでも、姉さんは、同じ空。
夢を見るなら眠ってる時だけにしておいてよ。
わたしが悪くないでしょ。
ね。

それから、シンシアのいた空。
フィオナは決して諦めず、

それからフィーはね、
出逢ったたったひとりの妹でもあるの。
だから、個人的にもあなたには、
すごく感謝してる。
私が欲しいのは、
選ばれた者が手にすることのできる、
新しい世界への扉をこじ開ける力よ...

VENTURA



FIORINA

NEUCOMシナリオ

フィオナを救うためにプレイヤーに残された選択枝は、かつての敵であったニューコム社に敵愾を頼むことであった。ニューコム、NEUのエースパイロット。シンシアは妹との再会を心から喜ぶ。そしてフィオナも姉と一緒にいられることを喜ぶのだが……。狂信的なまでに電脳化を望むシンシアとフィーの姉妹の間にやがて深い溝ができる。

NEUCOM INC.

戦闘機兵器ファイル

USEAの戦闘機で使われる兵器は、機銃系とミサイル系に大別され、それぞれ1種の武器を選択することになる。ただし戦闘機の種類や各ミッションによって装備可能兵器が大きく異なる。そのため機種選択の際には性能だけでなく、兵器にも十分な注意を払わなければならない。以下では機銃系6種、ミサイル系7種のそれぞれの兵器について解説してあるので、装備選択に際して参考にしていきたい。



MACHINEGUN 機銃系



機銃系は戦闘機の兵器でもっとも基本的なものである。かつて機銃とミサイルが登場した際に機銃系の兵器を持たない戦闘機も登場したが、空中戦や地上攻撃での有効性が認められると再び装備されるようになる。最大の利点は射撃装置が簡易でミサイルより経済的であること。反面、弾丸自体が推進力を持たず、どんなに初速が速くともいずれは空気抵抗や重力によって減速してしまう。そこで射撃による有効な命中弾を与えるためには、できるだけ目標に接近する必要がある。つまり機銃系の武器を使いこなすには戦闘機の操縦にも長けていなければならないのだ。

VULCAN

バルカン

SOLID



機銃系のなかでもっとも広く普及している兵器。連射性能が抜群で、射撃開始時に弾の最早の動きに対応するためには有効な兵器である。ただし攻撃力は機銃系中最低なので、撃破するためにはより多くの命中弾を与える必要がある。

PULSE LASER

パルスレーザー

ENERGY

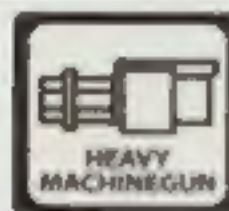


ニューコム製戦闘機のみには装備された最新機銃。機銃といっても実弾ではなくエネルギー弾を発射する。性能的にはバルカンと大差はなく攻撃力、射撃がわずかに優れている程度である。ニューコム版バルカンといったところか。

HEAVY MACHINEGUN

ヘビーマシンガン

SOLID



バルカンを上回る攻撃力は魅力だが、射撃が非常に遅く曲のある兵器と云える。そのため敵をよけるにはそれだけ密着に接近する必要があり、自機のダメージが大きい場合や敵の防御が堅固な場合はかなりの危険を覚悟しなければならないだろう。

LASER CANNON

レーザーキャノン

ENERGY



攻撃力、射撃ともに機銃系最高の性能を誇るが、まったく連射ができない。実弾的な要素が強く、レーザーキャノンを搭載している機体は限られている。尚確認情報ではあるがニューコムが開発中の新型戦闘機に搭載されているとの噂もある。

CANNON

キャノン

SOLID



ヘビーマシンガンの攻撃力をさらに向上した兵器がキャノンである。実弾系の機銃兵器中最長の射程を持ち、その威力はレーザーキャノンにも匹敵する。しかし、連射速度や射撃はそれほどでもないので一撃離脱を心掛けるべきだ。

NEUTRON BEAM

ニュートロンビーム

ENERGY



粒子を構成する粒子を高密度で発射する。攻撃力ともに高レベルで、使い勝手が非常に良い。しかし、大気中では粒子が拡散してしまうため宇宙空間のみで使用が可能。現在、ニュートロンビームを搭載している戦闘機はニューコム製のR-392のみである。

機銃系性能比較表

右は機銃系兵器の攻撃力、連射速度、射程の各性能を比較したものである。攻撃力、射程は最高だが、連射速度が最高のレーザーキャノンのように、どの兵器も一長一短なので選択は慎重に。



MISSILE ミサイル系



戦闘機の対空対地両面で主力となるものがミサイル系の兵器である。機銃系に比べ威力、使い勝手共に格段に優れており、特に誘導機能は大きな利点である。射程距離内に標的が入りロックオンした状態で、ミサイルを発射すればかなりの確率で命中するだろう。ただし一度に発射できる弾数は限られており、次弾の装填にも多少の時間がかかるため、攻撃に失敗した場合の危険は機銃系よりも高いといえるだろう。機銃系はあくまで補助的な兵器だが、ミサイルはミッションの成否にも直結する重要な武器であり、その選択には細心の注意が必要だ。

MISSILE

ミサイル

SOLID



対空対地どちらにも有効な万能ミサイル。初期装備であるにもかかわらず攻撃力、連射速度ともに平均的な性能を持ち、射程は全ミサイル中最長と非常に使いやすい武器である。全ミッションを通じての活躍が期待できるだろう。

PLASMA BEAM

プラズマビーム

ENERGY



ニューコムの最新技術を導入した兵器で、電子と陽子を電離共鳴させ加速し発射するビーム砲。ニュートロンビームと同様、遠距離では宇宙空間のみで使用可能なためニューコム製のF-352専用武器となっている。各能力はミサイルと同等。

SHORT RANGE MISSILE

短距離ミサイル

SOLID



ミサイル同様に対空対地兼用。連射速度はミサイル系で最高だが、射程はミサイルと比べて約1/3とやや短い。そのため確実に命中させるためには標的に肉薄しなければならず、パイロットの操縦技術がより重要となってくる。

GROUND MISSILE

グランドミサイル

SOLID



地上の標的まで地形に沿って飛行するミサイル。地上物を破壊するためにもっとも適した武器であり、地上攻撃が主目的のミッションでは重宝するだろう。また通常装備可能なミサイルで攻撃力がもっとも高い。ちなみに対空戦ではミサイルが発射される。

M.I.R.V

多弾頭ミサイル

SOLID



弾頭直前に弾頭が4つに分裂し標的を攻撃する対空対地兼用ミサイル。弾頭ひとつの威力はそれほどでもないが、弾が多い分だけ命中確率は高い。確実にダメージを与える場合や標的の耐久力が低い場合などに有効なミサイルといえる。

SPREAD BOMB

スプレッドボム

SOLID



ミッション14、27、28、42、43限定兵器。誘導機能を持たないためミサイルサイトによる発射が必要となり、機体を爆弾投下位置まで誘導する必要がある。ただし対空戦ではミサイルが発射される。

ANTI-NANOBIOTE BOMB

アンチナノバイトボム

ENERGY



ミッション13限定兵器。発射時に「ワクチン・ナノバイト」を放出し、粒子はロボット「ナノバイト」を破壊する。放出範囲が広い一撃で複数の標的を攻撃することもできる。誘導機能がない点はスプレッドボムと同様。

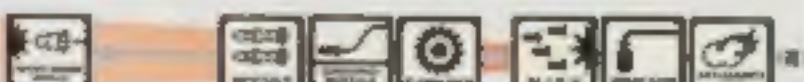
ミサイル系 性能 比較表

ミサイル系はそれぞれ特徴が大きく異なるため、性能以上に各ミッションの目的に合った兵器を選択することが重要となる。また、特定ミッションのみで使用可能な兵器もあるので注意が必要。

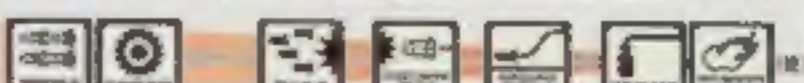
攻撃力



連射速度



射程

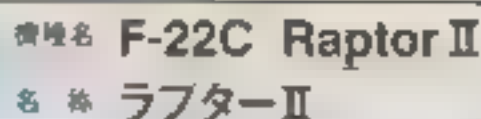


USEA戦闘機ファイル



語句説明

所属	当該機種を、自機として使用できる国体	
機種名	正式名称	
名称	一般	呼ばれる機体名
用途	FIGHTER	戦闘機
	ATTACKER	攻撃機
	F A	戦闘攻撃機
	ADVANCED FIGHTER	先進戦闘機
	STRATO FIGHTER	高空戦闘機
	STAR FIGHTER	宇宙戦闘機
全長	機体の長さ	
全幅	機体の幅	
全高	機体の高さ	
幹重	機体の重さ	
最高速度	機体の最高速度	
対空戦闘量	機体の対空戦闘量	
機体性能	機体の性能	
	機体の性能は、LIGHT、NORMAL、HEAVY、の順で機体が強い。なる	
	自機として採用する際の性能	
	グラフが外円に近いほど、高性能であることを示す	
出力	機体のエンジンパワーを表し、最高速度に影響する	
攻撃力	機体の攻撃力を表す	
安定性	機体の機動性能を表し、空中での安定性にも影響する	
機動性	機体の機動性能を表し、空中での機動性能にも影響する	
耐久力	機体の耐久力を表し、被弾時のダメージに影響する	
可能兵装	装備可能な兵装をマークで表す。各兵装の詳細は、戦闘機兵装ファイル (8-9ページ) を参照	



国産「FIGHTER」



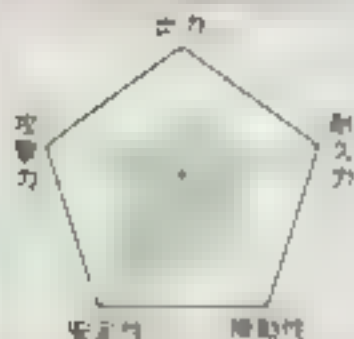
圖 4-2-2 說明

[illegible]

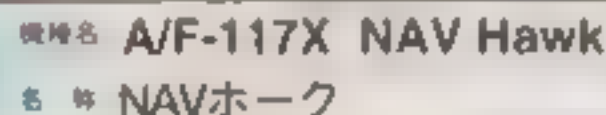
全長	18.92m	総重量	27200kg
全幅	13.56m	最高速度	2856km/h
全高	5.05m	制動距離	NORMAL

出力・加速・安定性・15 機動性・制動力

層長竹



何體良題



崩壊 / ATTACKER

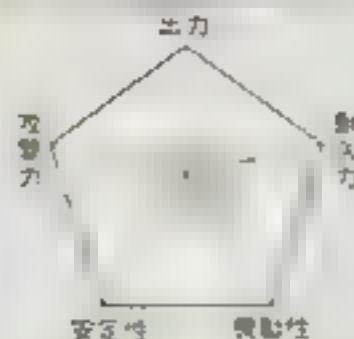


體位說明

[illegible]

全長	20.08m	幹重	23814kg
全幅	13.2m	最高速度	2324km/h
全高	3.78m	対応列車種	NORMAL
出力/4 攻撃力/6 安定性/4 機動性/6 耐久力/8			

體性體能



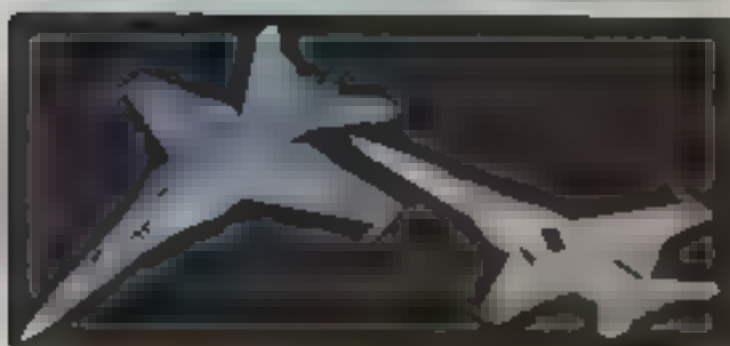
明倫彙編





名 称 ホーネットADV

用字/FrA

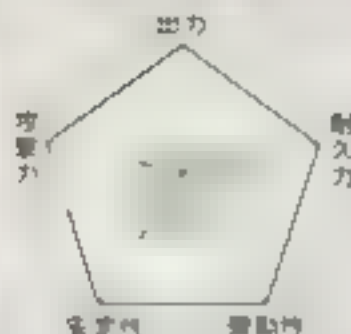


體操說明

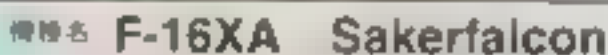
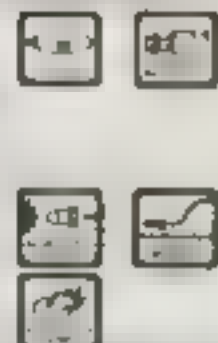
[illegible]

全長	18.31m	総重量	29937kg
全幅	13.62m	最大速度	2324km/h
全高	4.89m	1-6軸駆動方式	NORMAL
出力/4 牽引力/5 安定性/8 制動性/5 耐久力/8			

條件性愛



川澤良弘



も 特 セイカーファルコン

附錄 F A

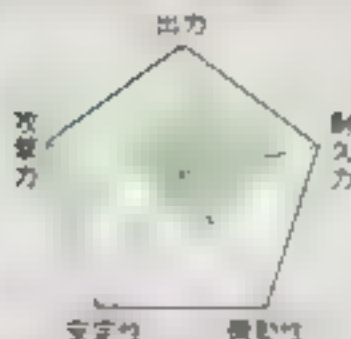


體格反動

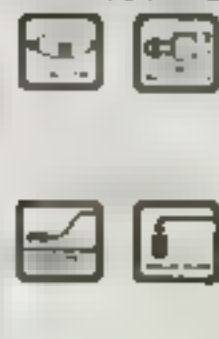
[illegible]

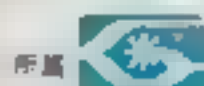
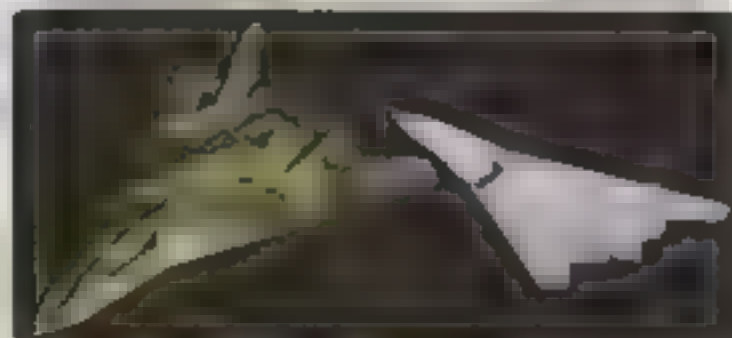
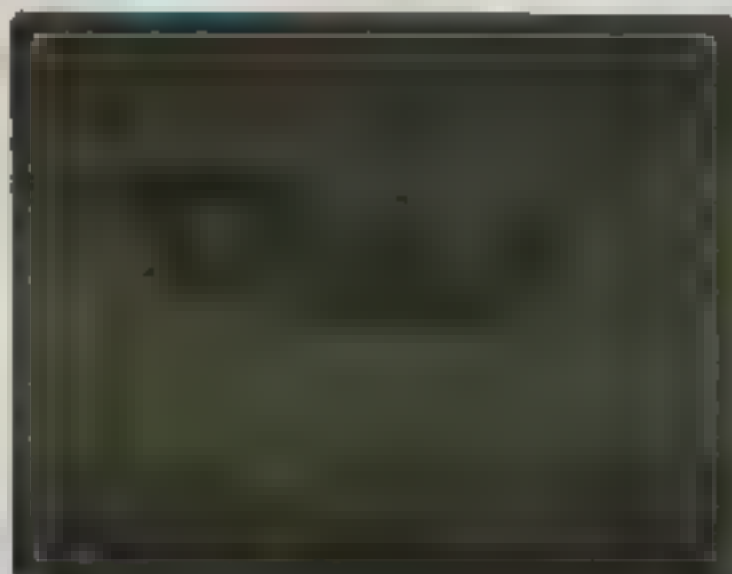
全长	16.51m	吨位	15772kg
全幅	10.43m	最高车速	3304km/h
全高	5.36m	射擊彈藥	LIGHT
出力/12	攻擊力/5	安定性/3	輔助性/6
			耐久力/2

體件作證



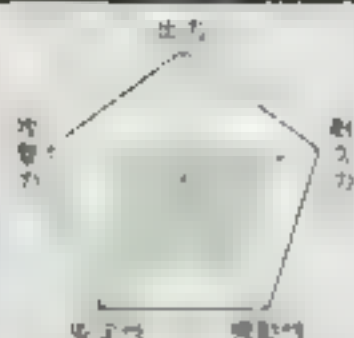
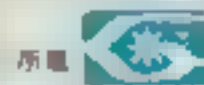
明 隆慶 年



機体名 **F/A-32C Erne**名称 **アーン**用途 **F/A****機体説明**

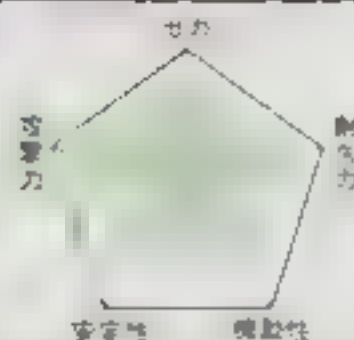
F/A-32Cは、日本航空宇宙工業株式会社が、アメリカ合衆国のロッキード・マクゴヴラン社と共同開発した、単座単発の戦闘機。この機体は、アメリカ合衆国のF/A-32Cとして開発されたが、日本ではF/A-32Cとして開発された。この機体は、アメリカ合衆国のF/A-32Cとして開発されたが、日本ではF/A-32Cとして開発された。

全長	13.72m	総重量	2268kg
全幅	10.97m	最高速度	2324km/h
全高	3.51m	射撃弾薬量	LIGHT
出力	4	攻撃力の安定性	14
		機動性	0
		耐久力	12

機体性能**可能武装**機体名 **XFA-36A Game**名称 **ケイム**用途 **ADVANCED FIGHTER****機体説明**

XFA-36Aは、日本航空宇宙工業株式会社が、アメリカ合衆国のロッキード・マクゴヴラン社と共同開発した、単座単発の戦闘機。この機体は、アメリカ合衆国のXFA-36Aとして開発されたが、日本ではXFA-36Aとして開発された。この機体は、アメリカ合衆国のXFA-36Aとして開発されたが、日本ではXFA-36Aとして開発された。

全長	19.51m	総重量	32110kg
全幅	13.2m	最高速度	3304km/h
全高	2.9m	射撃弾薬量	NORMAL
出力	12	攻撃力の安定性	15
		機動性	10
		耐久力	12

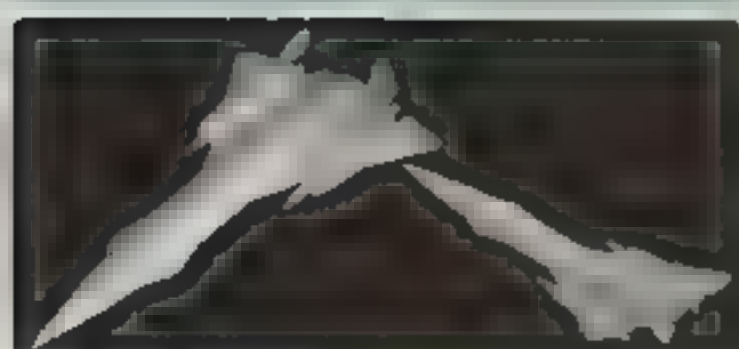
機体性能**可能武装**



機体名 RF-12A2 Blackbird

名 称 ブラックバード

用途/STRATO FIGHTER

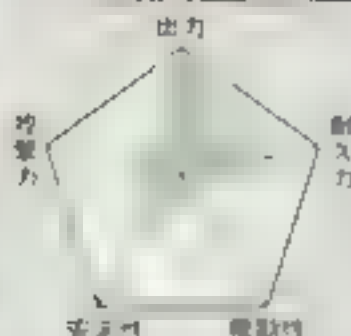


機体説明

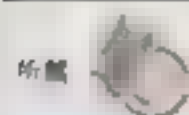
全長 30.65m 全幅 5.94m 全高 5.64m 重量 75020kg 最高速度 5068km/h 対空弾薬量 HEAVY 出力 15 攻撃力 5 安定性 6 機動性 2 耐久力 12

全長	30.65m	重量	75020kg
全幅	5.94m	最高速度	5068km/h
全高	5.64m	対空弾薬量	HEAVY
出力	15	攻撃力	5
安定性	6	機動性	2
耐久力	12		

機体性能



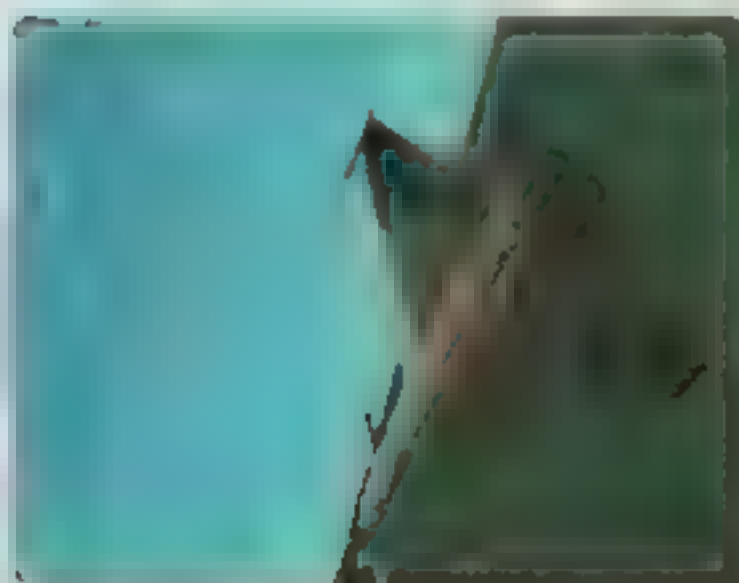
可能武装



機体名 EF2000E Typhoon II

名 称 タイフーンII

用途/FIGHTER

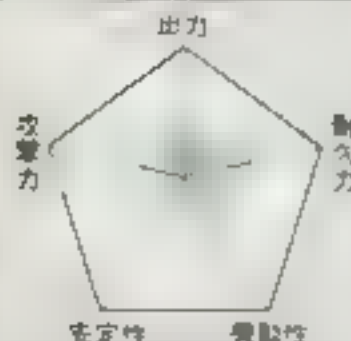


機体説明

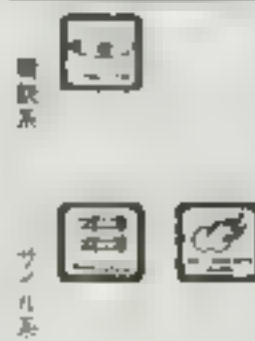
全長 15.75m 全幅 10.5m 全高 6.4m 重量 18144kg 最高速度 2856km/h 対空弾薬量 LIGHT 出力 6 攻撃力 5 安定性 3 機動性 5 耐久力 8

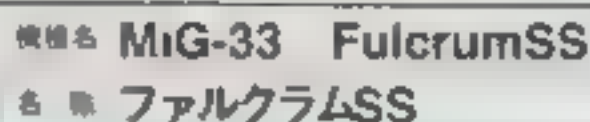
全長	15.75m	重量	18144kg
全幅	10.5m	最高速度	2856km/h
全高	6.4m	対空弾薬量	LIGHT
出力	6	攻撃力	5
安定性	3	機動性	5
耐久力	8		

機体性能



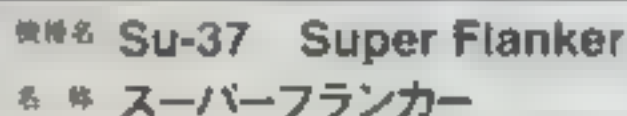
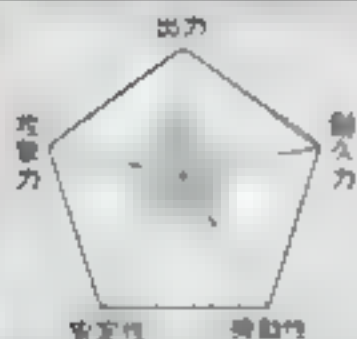
可能武装



[illegible]

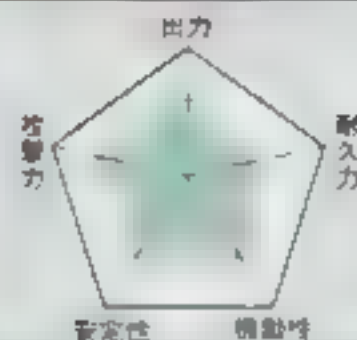
全長	17.32m	総重量	18000kg
全幅	11.36m	最高速度	2856km/h
全高	4.73m	対応御重量	NORMAL
出力8 燃費力6 安定性4 信頼性6 耐久力5			

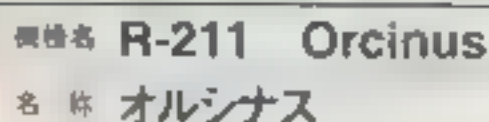
叶德兴

[illegible]

全長	22 m	総重量	34420kg
全幅	14.7m	最高速度	3304km/h
全高	6.32m	1時燃費重量	NORMAL
出力/10 攻撃力/11 安定性/10 機動性/10 耐久力/8			

司健民藥





甲連/ATTACKER



讀後感

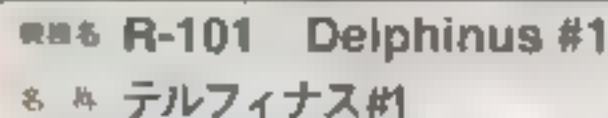
姓名: 李國棟 年齡: 20 歲 籍貫: 廣東省
 學歷: 高中畢業 職業: 學生 愛好: 閱讀、運動
 現任: 廣東省立第一中學 班級: 高一(1)班
 通訊: 廣東省立第一中學 地址: 廣東省立第一中學
 電話: 廣東省立第一中學 郵政: 廣東省立第一中學

全長	22.56m	総重量	2022kg
全幅	8.2m	最高速度	3304km/h
全高	2.21m	耐衝撃強度	NORMAL
最大12段階力12安定性14機動性14耐久力12			

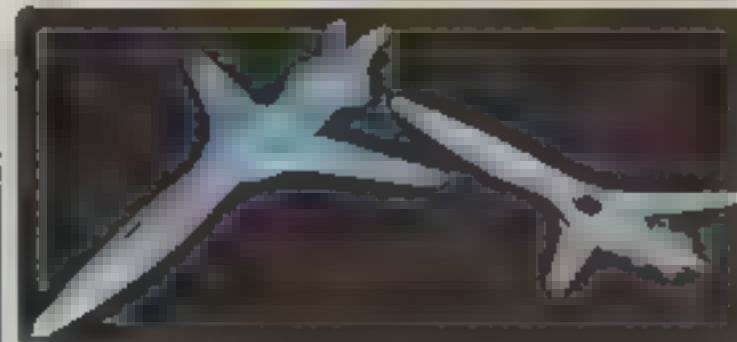
蠟性酸



可讀且被



阻挫 F A

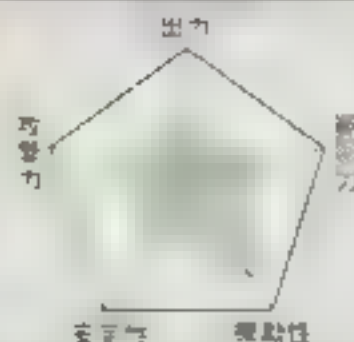


體格威剛

[illegible]

全長	20.48m	総重量	8098kg
全幅	12.6m	最大速度	2856km/h
全高	4.1m	対敵弾薬量	LIGHT
出力/6 攻撃力/7 安定性/8 機動性/6 耐久力/2			

烟絲性質



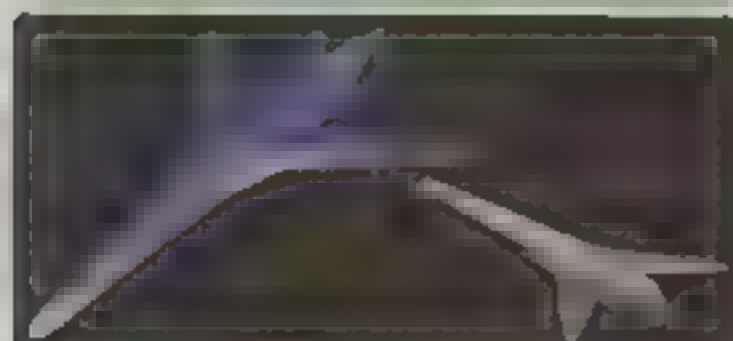
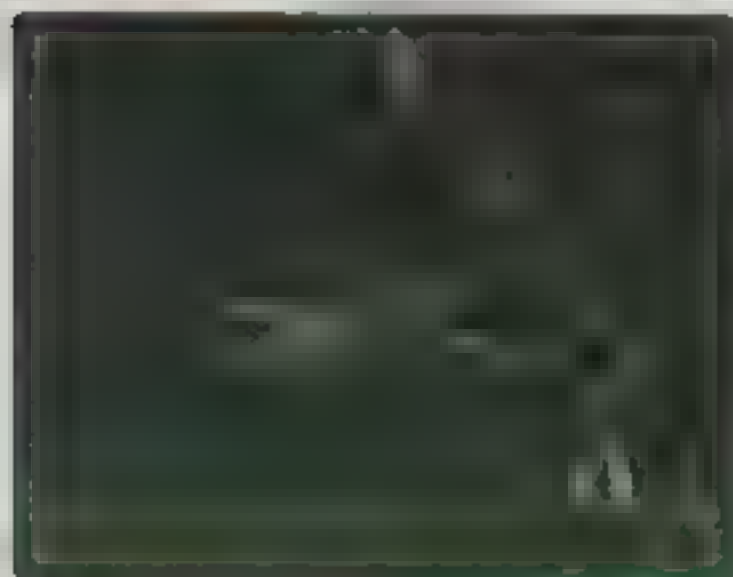
州龍氏點



標識名 R-102 Delphinus #2

名 称 テルフィナス #2

用途/F/A



附注：(1) 本表数据由作者根据《中国统计年鉴》(1995-2000) 整理。

[illegible]

全長	20.2m	総重量	9057kg
全幅	13.2m	燃費率	3304km/h
全高	4.5m	24時間燃費	LIGHT

出力10 燃費力/12 安定性/12 燃費性/12 耐久力/8

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

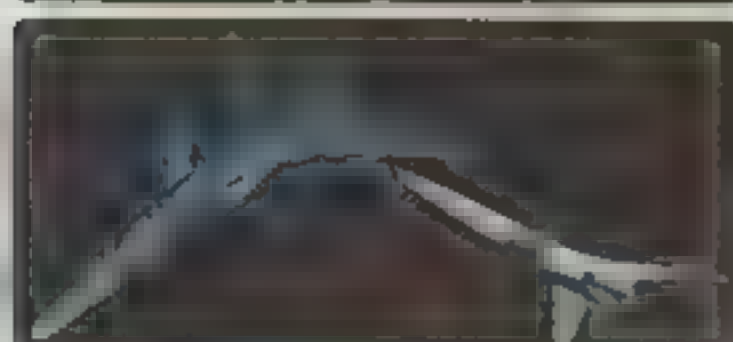
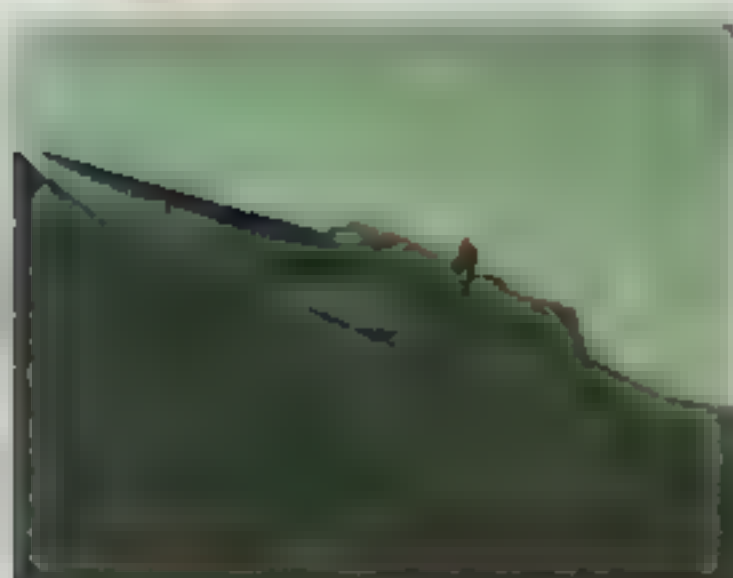
1995



標本名 R-103 Delphinus #3

名 稱 テルフィナス #3

ADVANCED FIGHTER



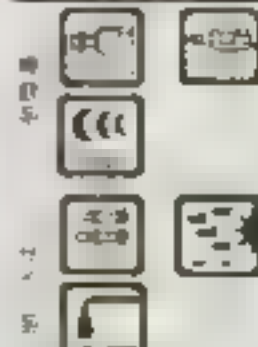
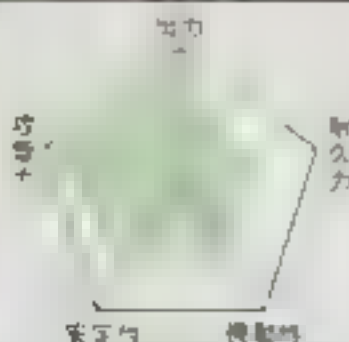
體格分類

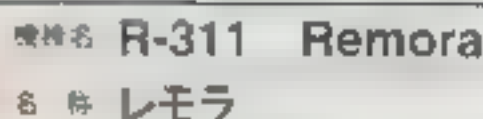
1. 丁巳年正月
 2. 丁巳年正月
 3. 丁巳年正月
 4. 丁巳年正月
 5. 丁巳年正月
 6. 丁巳年正月
 7. 丁巳年正月
 8. 丁巳年正月
 9. 丁巳年正月
 10. 丁巳年正月

全長	20.00m	自重	10040kg
全幅	13.8m	最高速度	3920km/h
全高	4.9m	1'軌間	NORMAL
品番 5 2'軌間 14 安定性 12 傾斜性 10 耐久力 10			

... ..

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26





✈ STRATO FIGHTER

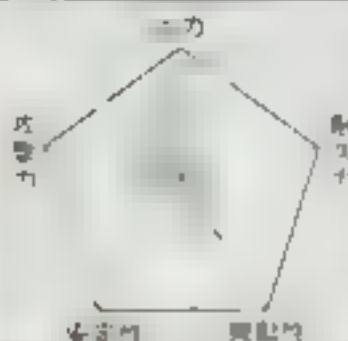


媒体说明

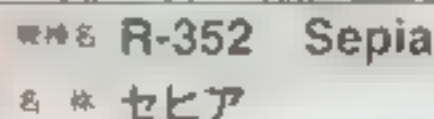
[illegible]

全長	14.58m	総重量	5105kg
全幅	5.82m	最高速度	50.8km/h
全高	1.8m	主軸駆動部	、GH7
圧入 15	取替力 8	安定性 2	摩耗性 8
		耐久力 2	

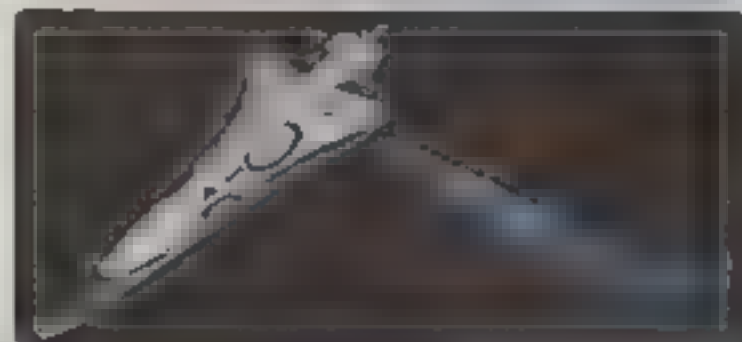
體外性戀



叶露氏醫



RED/STAR FIGHTER

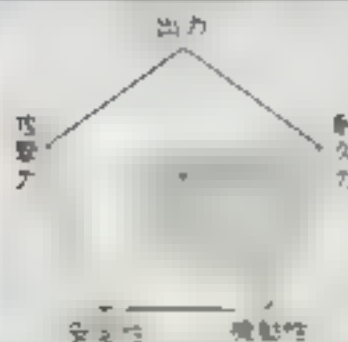


體性虛弱

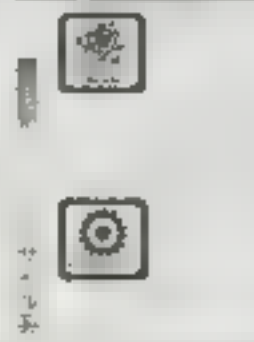
1. 本報告は、昭和十一年の調査結果を基に、昭和十二年の調査結果を推定して作成したものである。

全長	3916mm	総重量	6028kg
全幅	1074mm	最高速度	3054km/h
全高	49mm	燃料消費量	HEAVY
出力4 消費電力5 安定性18 信頼性14	耐久力15		

輕浮竹經



可能兵變

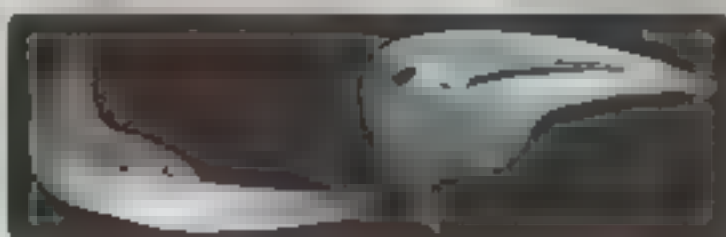
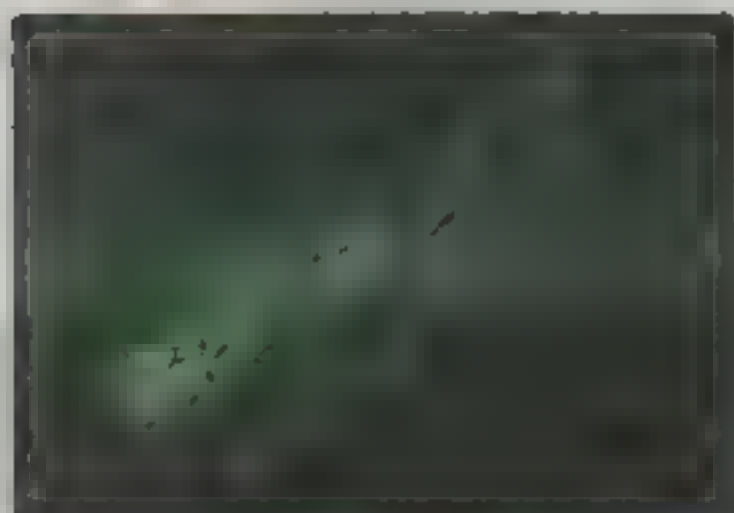




機体名 XR-900 Geopelia

名 称 ジオペリア

用途/ADVANCED FIGHTER



機体説明

XR-900は、地球防衛隊の主力戦闘機として開発された。その特徴は、高度な機動性と強力な武装にある。また、最新のセンサーと通信システムを搭載している。

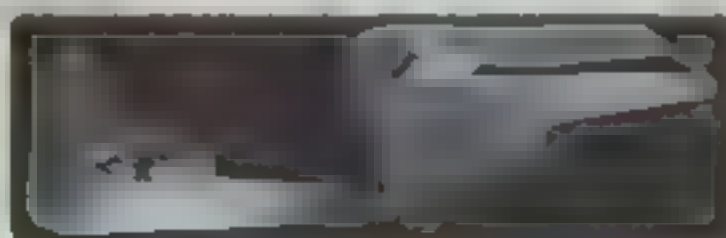
全長 17.8m 全重量 102,000kg
全幅 24.95m 最高速度 500km/h
全高 4.1m 最大推力 1,500kgf
出力 15 攻撃力 13 安定性 1 機動性 15 耐久力 15



機体名 X-49 Night Raven

名 称 ナイトレーベン

用途/ADVANCED FIGHTER



機体説明

X-49は、夜間戦闘に特化した戦闘機。その特徴は、高度な機動性と強力な武装にある。また、最新のセンサーと通信システムを搭載している。

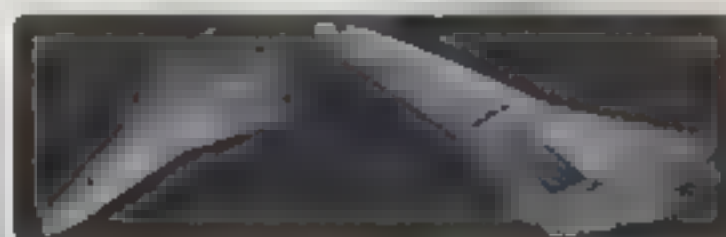
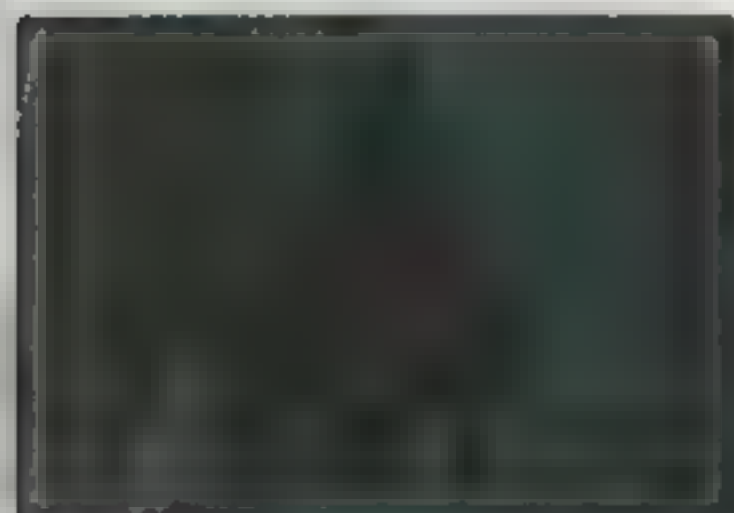
全長 17.2m 全重量 99,400kg
全幅 23.1m 最高速度 480km/h
全高 4.0m 最大推力 1,400kgf
出力 15 攻撃力 13 安定性 4 機動性 15 耐久力 15



機体名 UI-4054 Aurora

名 称 オーロラ

用途/ADVANCED FIGHTER



機体説明

UI-4054は、宇宙空間での戦闘に特化した戦闘機。その特徴は、高度な機動性と強力な武装にある。また、最新のセンサーと通信システムを搭載している。

全長 30.15m 全重量 60,000kg
全幅 17.14m 最高速度 352,000km/h
全高 6.25m 最大推力 1,500kgf
出力 15 攻撃力 15 安定性 1 機動性 4 耐久力 12

名 車 ランサー

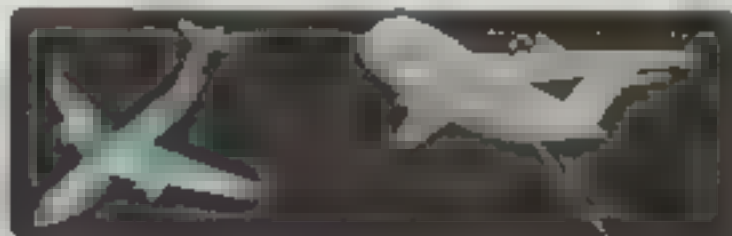
A dark, elongated, and somewhat irregularly shaped object, possibly a fossil or a piece of wood, set against a light background. The object has a pointed tip on the left and a more rounded, slightly flared end on the right. It appears to have some internal structure or texture, though it is difficult to discern due to the low resolution and lighting. The overall shape is somewhat reminiscent of a long, thin bone or a piece of ancient wood.

[illegible]


全长	44.81 m	总重量	216365 kg
全宽	41.64 m	船深 4 哩	15.30 km/h
全高	3.00 m		



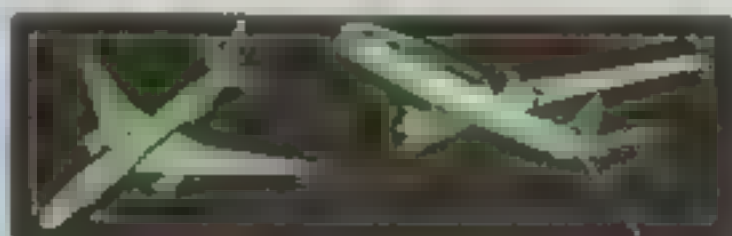
名 株 グローブマスターⅢ

[illegible]

身長	5' 24"	体重	215.04 lb
首幅	5' 6cm	股骨長さ	94.2cm
全骨	16' 40"		



名 師



姓名: 王德明 性别: 男 年龄: 45 职业: 教师
 住址: 北京市朝阳区 邮编: 100000
 电话: 010-12345678 电子邮箱: wangdeming@163.com

全长	73.86m	桥墩宽	2493.0kg
主跨	60.91m	桥墩高度	1089km/h
全宽	18.51m		

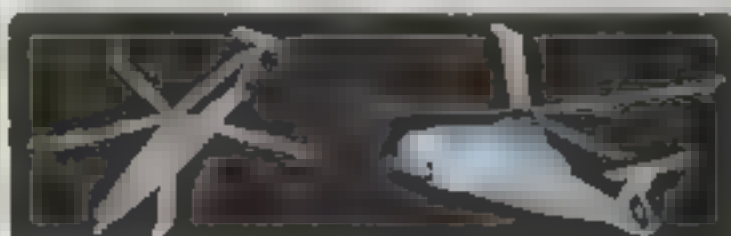
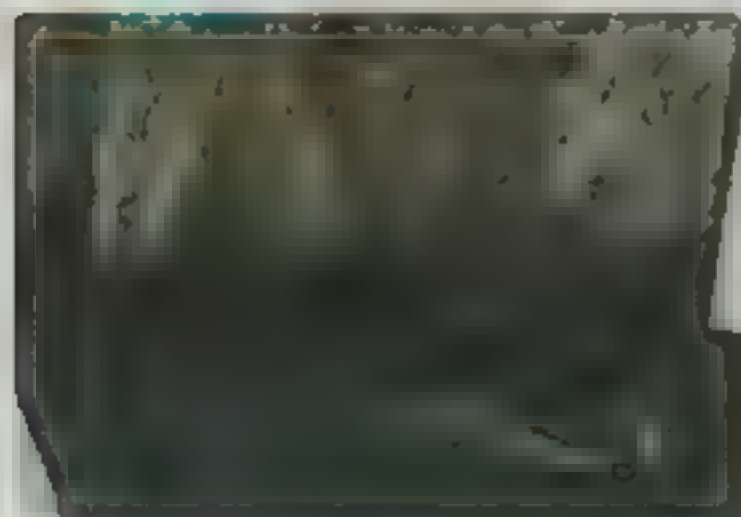
写真



機種名 RAH-66B Commanche

名称 コマンチ

用途 攻撃ヘリコプタ

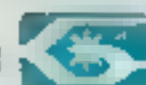


機体説明

主翼は折りたたみ式で、機体はコンパクトに収納可能。機体は折りたたみ式で、機体はコンパクトに収納可能。

全長	14.28m	総重量	4807kg
全幅	11.0m	最高速度	330km/h
全高	3.17m		

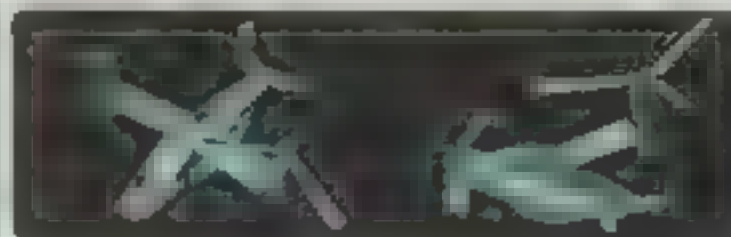
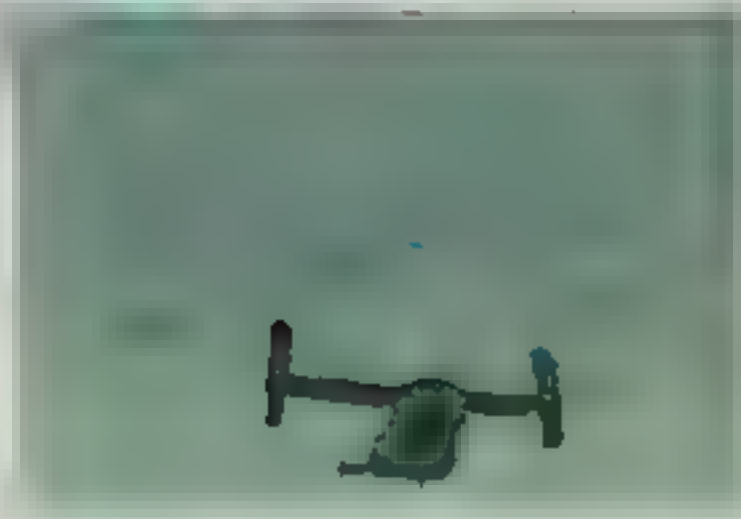
写真



機種名 V-22B Osprey

名称 オスプレイ

用途 民間用汎用ヘリコプタ



機体説明

主翼は折りたたみ式で、機体はコンパクトに収納可能。機体は折りたたみ式で、機体はコンパクトに収納可能。

全長	14.27m	総重量	21540kg
全幅	11.69m	最高速度	5.6km/h
全高	0.9m		

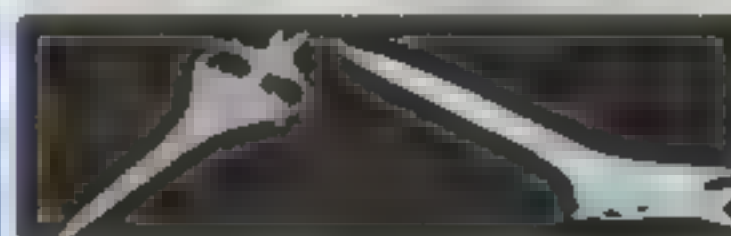
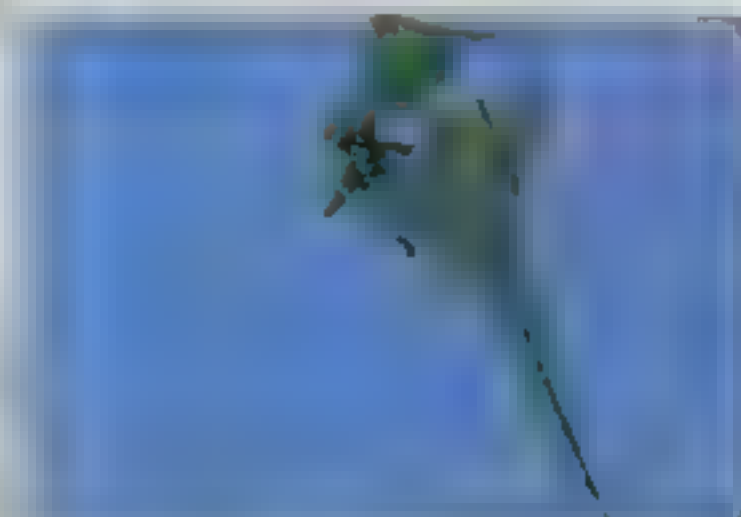
写真



機種名 R-505U

名称

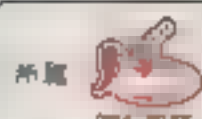
用途 UPEQ専用機



機体説明

主翼は折りたたみ式で、機体はコンパクトに収納可能。機体は折りたたみ式で、機体はコンパクトに収納可能。

全長	50m	総重量	181010kg
全幅	22.6m	最高速度	3060km/h
全高	9.2m		



機種名 R-501 Rhincodon

名称 ライコトン

用途 大型輸送機



機体説明

機体は、機体長 17mより全長 20m以上最大で、機体幅 4m、機体高 2m、機体重 350t、機体速 1838km/h、機体燃料 2、機体燃料消費 1000t/h、機体燃料消費 1000t/h

全長	75.75m	総重量	350498kg
全幅	45.2m	最高速度	1838km/h
全高	6.85m		



機種名 R-531 Mobura

名称 モビュラ

用途 ノット、リンク機、銃機



機体説明

機体は、機体長 98.81m、機体幅 110.8m、機体高 17.58m、機体重 432040kg、機体速 1102km/h、機体燃料 2、機体燃料消費 1000t/h、機体燃料消費 1000t/h

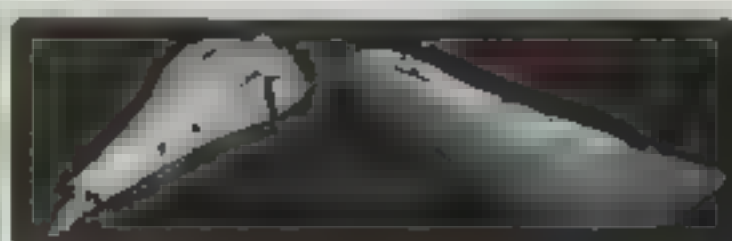
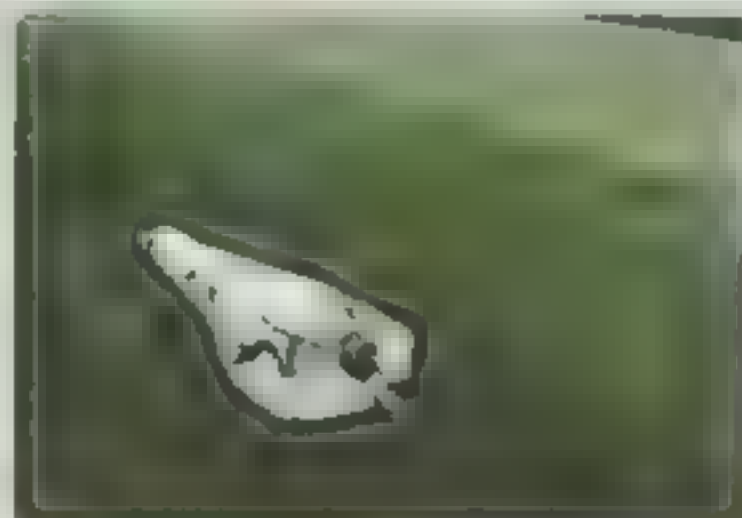
全長	98.81m	総重量	432040kg
全幅	110.8m	最高速度	1102km/h
全高	17.58m		



機種名 R-808 Phoca

名称 フォーカ

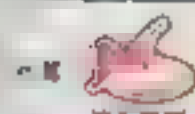
用途 ノット、ヘー、メノヤトル



機体説明

機体は、機体長 29.4m、機体幅 15.96m、機体高 5.91m、機体重 72310kg、機体速 1596km/h、機体燃料 2、機体燃料消費 1000t/h、機体燃料消費 1000t/h

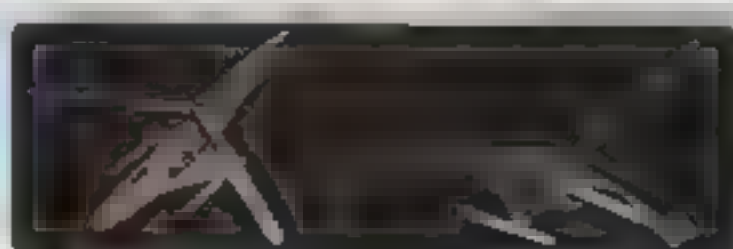
全長	29.4m	総重量	72310kg
全幅	15.96m	最高速度	1596km/h
全高	5.91m		



機体名 R-701 Triakis

名称 トライキス

用途/攻撃ヘリコプター



機体説明

「R-701」は、攻撃ヘリコプターとして開発された。機体の主翼は、機体の前方に配置されている。機体の後部には、エンジンが搭載されている。

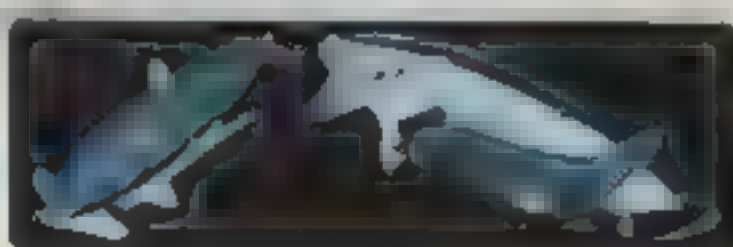
全長	15.3m	総重量	5540kg
全幅	16.7m	最高速度	234km/h
全高	2.66m		



機体名 UI-4053 Sphyrna

名称 スフィルナ

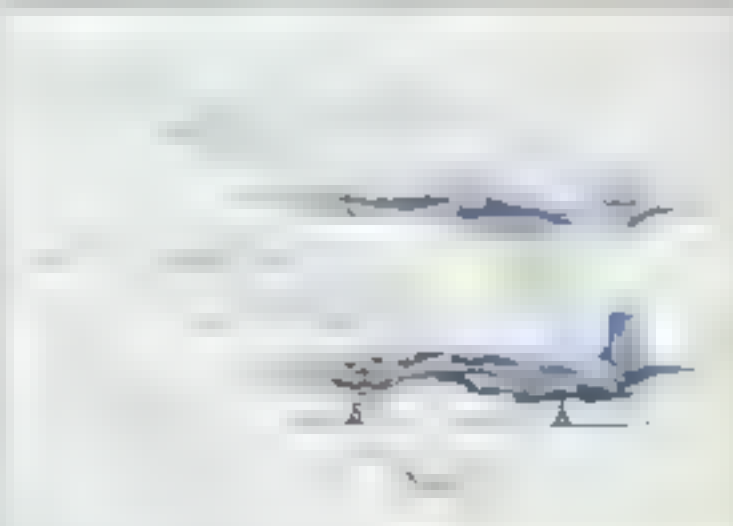
用途/ECM空中空母



機体説明

「UI-4053」は、ECM空中空母として開発された。機体の主翼は、機体の前方に配置されている。機体の後部には、エンジンが搭載されている。

全長	238.5m	総重量	254200kg
全幅	90.92m	最高速度	404km/h
全高	53.44m		



機体の説明：Su-37は、ロシアの戦闘機である。機体の主翼は、機体の前方に配置されている。機体の後部には、エンジンが搭載されている。

機体の説明：Su-37は、ロシアの戦闘機である。機体の主翼は、機体の前方に配置されている。機体の後部には、エンジンが搭載されている。

戦闘機基本飛行操作

028 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041 042 043 044 045 046 047 048 049 050 051 052 053 054 055 056 057 058 059 060 061 062 063 064 065 066 067 068 069 070 071 072 073 074 075 076 077 078 079 080 081 082 083 084 085 086 087 088 089 090 091 092 093 094 095 096 097 098 099 100

すべての飛行で基本となるのが直進飛行。直進飛行とは現在の高高度と方向を維持し、機体を傾かせることなくまっすぐに飛ぶことで、攻撃や回避の基本となるもの。飛行中や戦闘中に自機の位置を見失ってしまうことが多い人は、まず直進飛行をしっかりと身につけておこう。とくに自機が自分の意思とは関係なく上昇してしまっていて、目標となる地上物や雲が見えない場合は、自機の位置と飛行姿勢がわからなくなってしまうことが多い。そういう場合にはコックピット視点を切り替えて、中央の目盛りが00になるように機首を調節しよう。

高度計 自機が飛ぶ高度 0 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000 11000 12000 13000 14000 15000 16000 17000 18000 19000 20000 21000 22000 23000 24000 25000 26000 27000 28000 29000 30000 31000 32000 33000 34000 35000 36000 37000 38000 39000 40000 41000 42000 43000 44000 45000 46000 47000 48000 49000 50000 51000 52000 53000 54000 55000 56000 57000 58000 59000 60000 61000 62000 63000 64000 65000 66000 67000 68000 69000 70000 71000 72000 73000 74000 75000 76000 77000 78000 79000 80000 81000 82000 83000 84000 85000 86000 87000 88000 89000 90000 91000 92000 93000 94000 95000 96000 97000 98000 99000 100000

自機が飛ぶ高度 0 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000 11000 12000 13000 14000 15000 16000 17000 18000 19000 20000 21000 22000 23000 24000 25000 26000 27000 28000 29000 30000 31000 32000 33000 34000 35000 36000 37000 38000 39000 40000 41000 42000 43000 44000 45000 46000 47000 48000 49000 50000 51000 52000 53000 54000 55000 56000 57000 58000 59000 60000 61000 62000 63000 64000 65000 66000 67000 68000 69000 70000 71000 72000 73000 74000 75000 76000 77000 78000 79000 80000 81000 82000 83000 84000 85000 86000 87000 88000 89000 90000 91000 92000 93000 94000 95000 96000 97000 98000 99000 100000

高度計 自機が飛ぶ高度 0 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000 11000 12000 13000 14000 15000 16000 17000 18000 19000 20000 21000 22000 23000 24000 25000 26000 27000 28000 29000 30000 31000 32000 33000 34000 35000 36000 37000 38000 39000 40000 41000 42000 43000 44000 45000 46000 47000 48000 49000 50000 51000 52000 53000 54000 55000 56000 57000 58000 59000 60000 61000 62000 63000 64000 65000 66000 67000 68000 69000 70000 71000 72000 73000 74000 75000 76000 77000 78000 79000 80000 81000 82000 83000 84000 85000 86000 87000 88000 89000 90000 91000 92000 93000 94000 95000 96000 97000 98000 99000 100000



028 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041 042 043 044 045 046 047 048 049 050 051 052 053 054 055 056 057 058 059 060 061 062 063 064 065 066 067 068 069 070 071 072 073 074 075 076 077 078 079 080 081 082 083 084 085 086 087 088 089 090 091 092 093 094 095 096 097 098 099 100

高度計 自機が飛ぶ高度 0 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000 11000 12000 13000 14000 15000 16000 17000 18000 19000 20000 21000 22000 23000 24000 25000 26000 27000 28000 29000 30000 31000 32000 33000 34000 35000 36000 37000 38000 39000 40000 41000 42000 43000 44000 45000 46000 47000 48000 49000 50000 51000 52000 53000 54000 55000 56000 57000 58000 59000 60000 61000 62000 63000 64000 65000 66000 67000 68000 69000 70000 71000 72000 73000 74000 75000 76000 77000 78000 79000 80000 81000 82000 83000 84000 85000 86000 87000 88000 89000 90000 91000 92000 93000 94000 95000 96000 97000 98000 99000 100000



高度計 自機が飛ぶ高度 0 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000 11000 12000 13000 14000 15000 16000 17000 18000 19000 20000 21000 22000 23000 24000 25000 26000 27000 28000 29000 30000 31000 32000 33000 34000 35000 36000 37000 38000 39000 40000 41000 42000 43000 44000 45000 46000 47000 48000 49000 50000 51000 52000 53000 54000 55000 56000 57000 58000 59000 60000 61000 62000 63000 64000 65000 66000 67000 68000 69000 70000 71000 72000 73000 74000 75000 76000 77000 78000 79000 80000 81000 82000 83000 84000 85000 86000 87000 88000 89000 90000 91000 92000 93000 94000 95000 96000 97000 98000 99000 100000

飛行機を操る上で忘れてはならないのが、上昇と下降の操作だ。上昇は方向ボタン、または左スティックを下に押すことで、下降は方向ボタン、または左スティックを上を押すことで行なう。とかける。この機動は自機の高高度を変えたいときにはもちろん、敵機を追尾したいときまたは敵機から逃れたいときなどにも利用される。また上昇中は速度が低下し、下降中は速度が上がってしまうことは忘れないようにしよう。

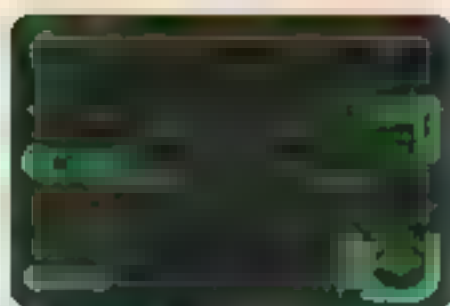
Control Flight

機体の角度を水平に保ったまま、R2ボタン、またはL2ボタンを押しつつすることで機首の方向を変更することができる。しかしその機動は非常に遅いので、空中戦ではあまり役に立たない。他の機動と組み合わせることで有効に使用したい



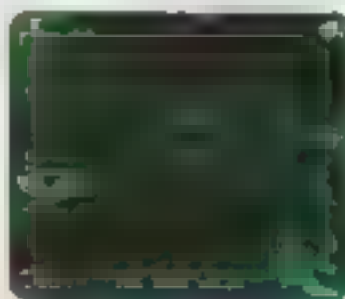
機体の角度を大きく覚えることで、すばやく機首の方向を変更する増速技術だ。機体を地表と垂直にし、方向ボタン、左スティックを上か下に入れることで、進みたい方向を制御しよう。このときヨーを一瞬に使うと、旋回しながら高度を覚えることができる

Control Landing



着陸の操作は簡単だ。速度を上げつつまっすぐいき、450を超えたあたりで方向ボタン、左スティックを下に押すと飛びあがることができる

着陸の操作はまず空から出ているガイドラインに沿って機体を安定させる。滑走路に届くように速度を調整しつつ、機首を下げて降下していただければいい



Control Docking

ドッキングの操作はやや難易度が高い。まず自機の正面に目標を捉え、速度を上げつつ接近する。目標のそばまできたらやや高度を落とし、もぐりこみような気持で接近しよう。そのときのスピードは目標の速度によって変わるが、目標よりやや遅くても大丈夫

機体つらさ: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
機体つらさ: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
機体つらさ: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

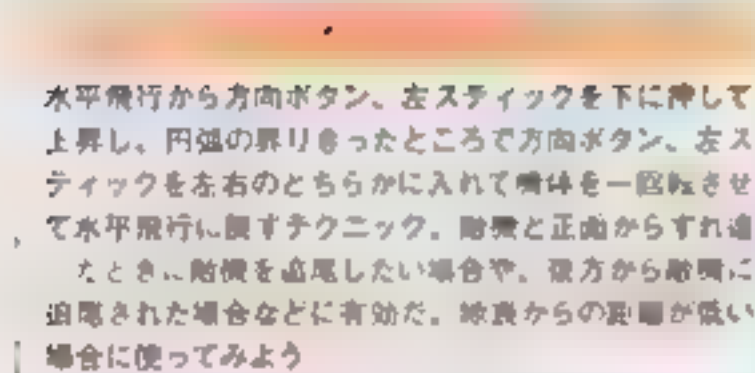
機体つらさ: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
機体つらさ: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



攻撃、回避基本操作



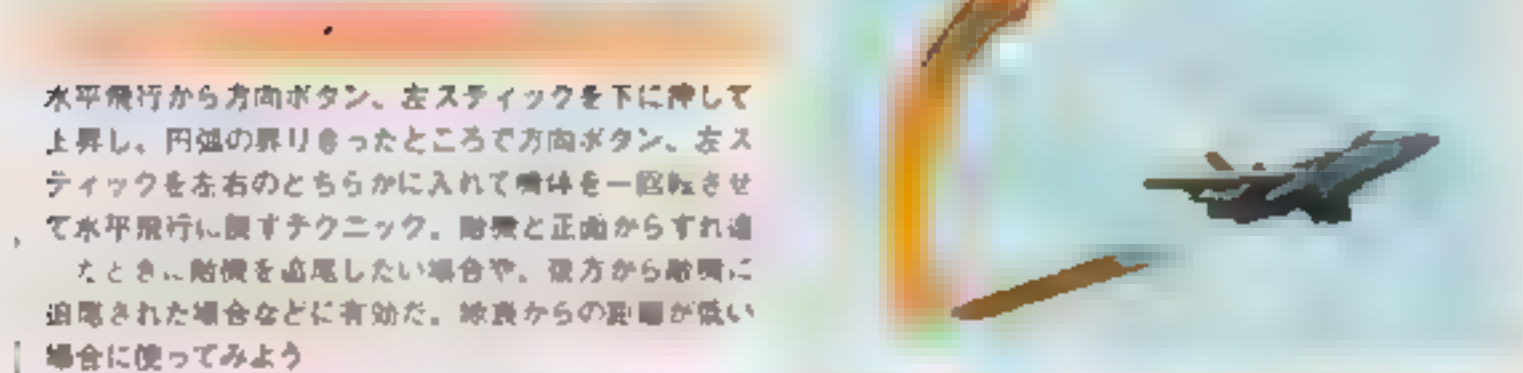
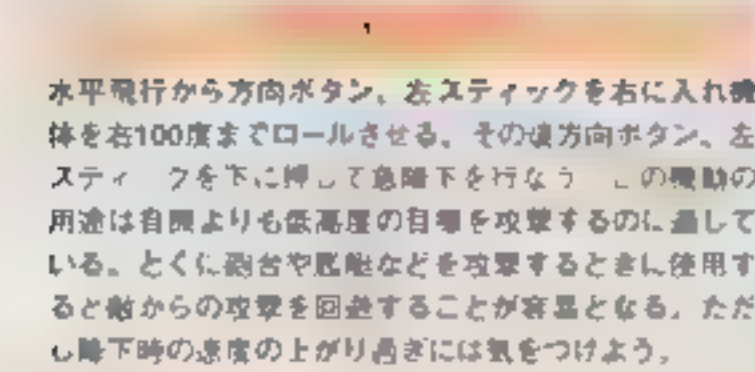
水平飛行の状態で方向ボタン、左スティックを右か左に入れて機体の頭が上空を向くまでロールを行なう。方向ボタン、左スティックを下にいれ一気に降下し、円弧の最終地点で水平飛行に戻る。この機動は自機の高度を一気に、なおかつ早く下げたい場合に有効だ。ただしエアブレーキを使用しないと、地表にお突する場合もあるので注意したい



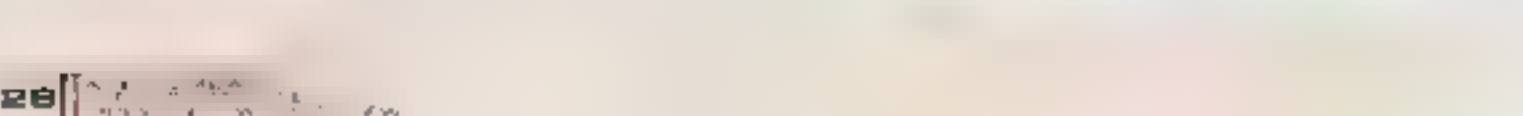
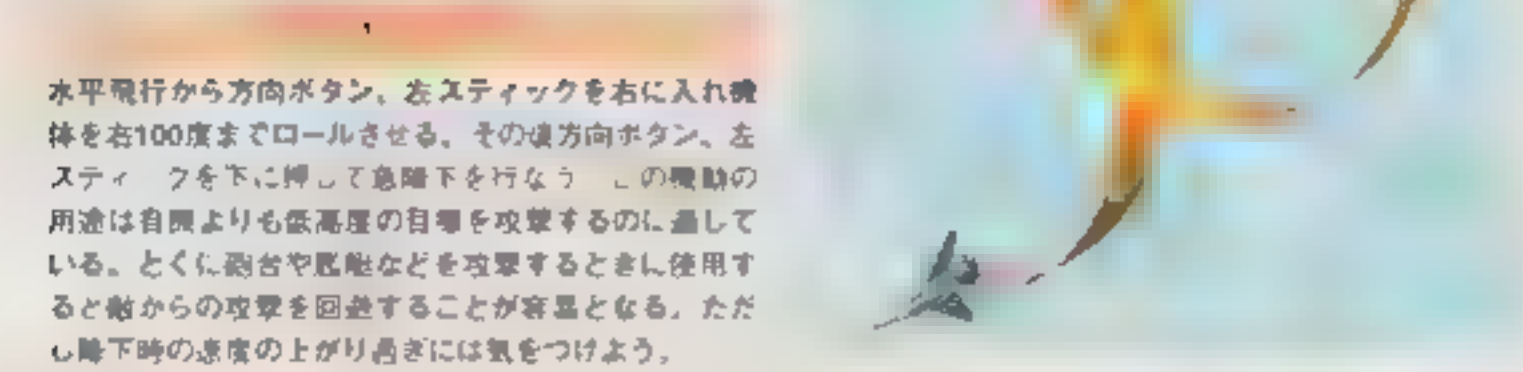
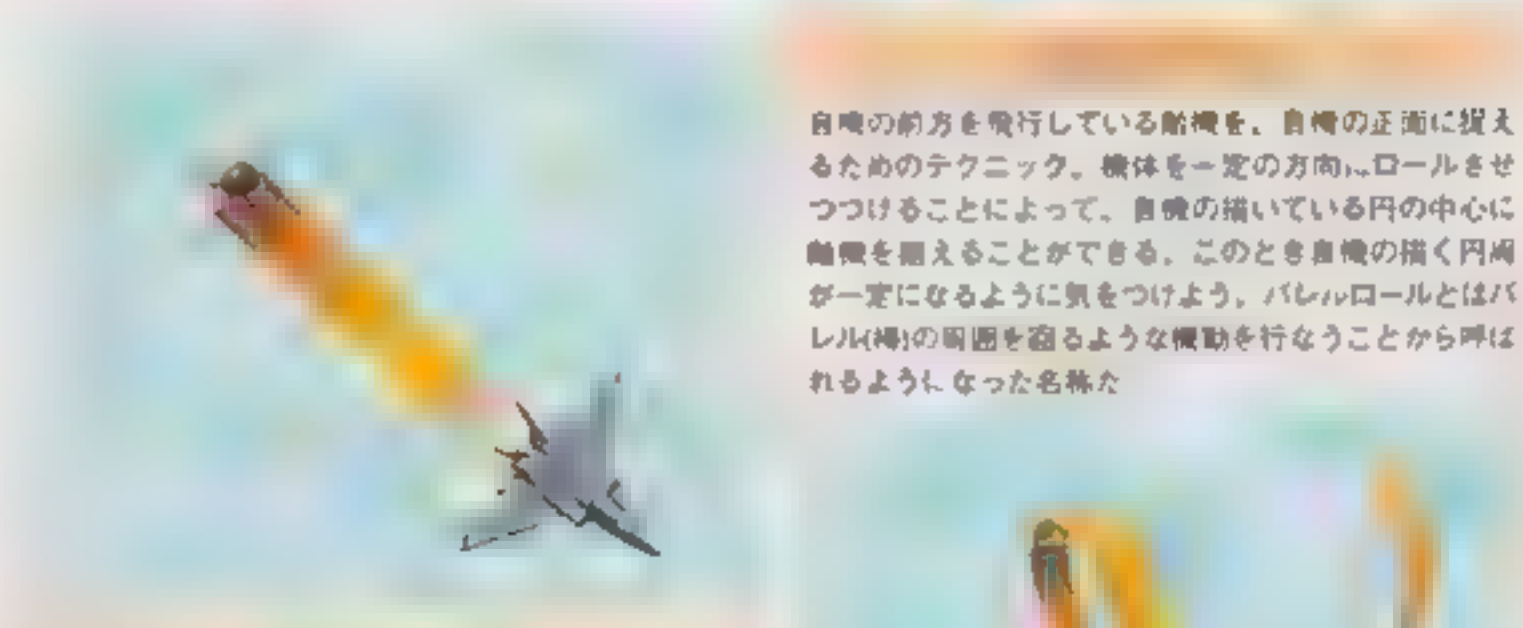
水平飛行から方向ボタン、左スティックを下に押して上昇し、円弧の終りきったところで方向ボタン、左スティックを左右のどちらかに入れて機体を一回転させて水平飛行に戻すテクニック。敵機と正面からすれ違ったときに敵機を追尾したい場合や、後方から敵機に迫りこまれた場合などに有効だ。地表からの距離が低い場合に試してみよう

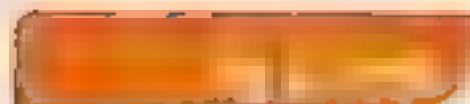


水平飛行から方向ボタン、左スティックを右に入れ機体を右100度までロールさせる。その後方向ボタン、左スティックを下に押して急降下を行なう。この機動の用途は自機よりも低高度の自機を攻撃するのに適している。とくに砲台や艦船などを攻撃するときに使用すると敵からの攻撃を回避することが容易となる。ただし降下時の速度の上がり過ぎには気をつけよう。



自機の前方を飛行している敵機を、自機の正面に捉えるためのテクニック。機体を一定の方向にロールさせつつけることによって、自機の描いている円の中心に敵機を捉えることができる。このとき自機の描く円周が一定になるように気をつけよう。バレルロールとはバレル(棒)の周囲を回るような機動を行なうことから呼ばれるようになった名称だ





ターゲットの位置を確認する。ターゲットの位置を確認する。ターゲットの位置を確認する。



低空急入攻撃

ターゲットの手前から高度をしゃうふんに落として接近し、攻撃する方法を「低空急入攻撃」と呼ぶ。まずレーダー画面とマップ画面でも目標を確認する。このとき自機の背後に敵機が迫ってきていないかもあわせて確認しておくといい。次に目標よりも手前で降下を開始し、地味きりぎりまで高度を落とす。そのあと目標に向かって最大速度で接近しロックオンと同時にミサイルを発射してから急速に離脱する。このとき目標が複数存在していた場合は、速度を落とすとして接近し、目標切り替えボタンを利用して一回の接近でなるべく多くの目標を破壊したい。

急降下攻撃

ターゲットの周囲で多くの敵機があったり、ターゲット自体が砲台であった場合には接近中の攻撃とミサイル発射後の反撃を避けるために急降下攻撃を行なおう。急降下攻撃とは目標の上空まで高い高度で飛行し、目標の上空に到達したら一気に降下してミサイルを発射するテクニックのことだ。このとき自機の速度は速すぎるとロックオンしてからミサイルを発射するまでの間隔が短くなり、ミサイル発射後に機体をうまく起こすタイミングが滞ってしまう。降下中はエアブレーキで自機の速度を調節するようにしよう。

目標を確認し、レーダー画面とマップ画面で目標を確認する。目標を確認する。目標を確認する。

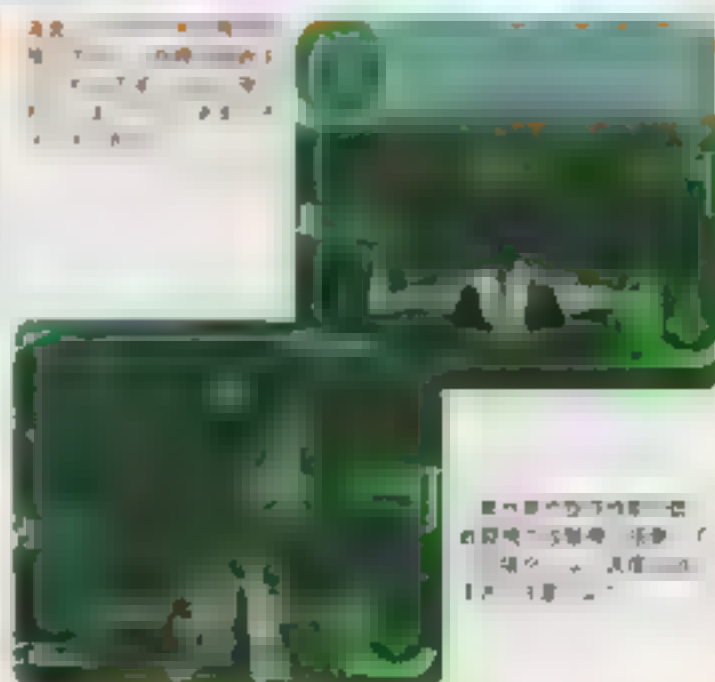


ターゲットの位置を確認する。ターゲットの位置を確認する。ターゲットの位置を確認する。

砲台への攻撃方法

海上に漂っている艦船は機銃やミサイルで武装しているため、安易に接近するとダメージを受けてしまう。特に艦船がまとまって停泊している場合には、大きなダメージを受ける可能性がある。そこでまとまっている艦船を攻撃する場合には、高い高度から急降下攻撃を行ない、ミサイルを発射したあとは急上昇を行ないたい。他の艦船からミサイルを発射されても、急上昇を行なうことで振り切ることができるようになる。このとき機体をロールさせると、さらに回避率が上がるので覚えておこう。攻撃時には機銃やミサイル砲台を一つずつ破壊してもよいが、中心となる艦橋を破壊すれば、一撃で撃破するとも可能な。好みによって使い分けたい。機銃による破壊はリスクが大きすぎるので止めておこう。

目標を確認し、レーダー画面とマップ画面で目標を確認する。目標を確認する。目標を確認する。



目標を確認し、レーダー画面とマップ画面で目標を確認する。目標を確認する。目標を確認する。

遠方からの攻撃は、回避することがもっとも困難な
 敵機が自機の後方についた状態はレーダーで確認でき
 るので、こちらが他の敵機を攻撃しようとしていると
 きでも素早く回避行動に入ろう。後半の作戦になると
 敵機は一網のスキを狙って サイルを発射してくるの
 で、背後をとられないことが重要になる。自機の背後
 をとられてしまった場合にはまず速度を上げてみよう
 えに急上昇や急降下など機体を縦に動かしてみよう。そ
 れでも敵機が振り切れなかった場合には、機体をロー
 ックさせてからの急旋回を付け加えると効果的だ。



前方からのミサイルは適切な機動を行なうことで、簡単に回避することか可能だ。ミサイルの脅威が放たれたらレーダー画面でミサイルの接近方向を確認し、それが前方であったら横方向に旋回するだけでいい。前方からミサイルが接近してくるのが確認できた場合には、引きつけてから回避などは考えなくていいので、早く旋回しよう。ただし伸張などに近く、高度が低い場合には、ロールからの急旋回が難しいときもある。そのようなときは一度急上昇を行ないミサイルを引きつけてから、急降下を行なって回避しよう。

ボールの状況から派生するテクニックとして、上昇や降下などを織り交ぜた飛び方がよく使われる。これは頭と胸に斜めの動きを付け加えることで、敵の追尾や攻撃を避けるのに役立つ。また自機の周囲を旋回して回避や動きの早い敵機を簡単に捉える場合でも、口は重要な役割を持っている。上昇や下降、旋回などはロックオンできない敵機でも、自機の機頭に向かって口から放たれる口撃で攻撃可能となる。

[illegible]

敵方からのミサイルを回避する場合には自機の速度が
 重要になり、速度が速ければそれだけ回避は容易にな
 る。ミサイルが後方から追尾してきた場合には、まず
 回避をあげよう。つぎに急旋回に移りつつ、その機動
 中に上昇や下降を繰り返してみよう。サイルは
 追及できる距離が設定されているので、その距離を逃
 げればいいのだ。近距離からのミサイルは急旋回、遠
 距離からのミサイルは旋回中の上昇で回避可能だ。



No.	シナリオ名	地名
01	AWAKENING	Expo City
02	BRAVADO	Waipolo Mts.
03	ENTER DISION	Chonpinburg
04	PAPER TIGER	Rocky Is.
05	BROKEN TROUCE	Waipolo Mts.
06	GHOST OF THE PAST	Kattles Ravine
07	NO CLEARANCE	Faith Park
08	FRAGILE CARAGO	Axel Bay
09	SCYLLA AND CHARYBDIS	Monitor Area
10	FATES INTERWINEO	White Valley
11	REACHING FOR STARS	Comona Is.
12	ONE WAY TICKET	Sandbury I.
13	BUG HUNT	Chonpinburg
14	PAWNS IN THE GAME	Faith Park
15	DAMAGE CONTROL	Snider's Top
16	BROKEN WINGS	North Point
17	SPHYRNA	Expo City
18	A CANOPY OF STARS	Expo City
19	SOLDIER OF FORTUNE	Waipolo Mts.
20	MEGAFLOAT	Rocky Is.
21	TARGET ACQUISITION	Expo City
22	PARTNERS	Scollelds Plateau
23	TAINTED PEACE	Lumber Mts.
24	STARTOSPHERE	White Valley
25	WE - OMING COMMITTEE	Comona Is.
26	TECHNOLOGY TRANSFER	Comona Is.
27	LAUSTROPHOBIA	Amper Mts.
28	DILEMMA	Petrol Coast
29	BETRAYAL	Eusan Ocean
30	HEART OF THE SERPENT	Eusan Ocean
31	GEOFRONT ATTACK	St Ark
32	CASUALTIES OF WAR	Port Edwards
33	GEOPFLA	Port Edwards
34	THE ORIENTATION	Port Edwards
35	LIQUIDATION	Rocky Is.
36	ARCHNEMESIS	Expo City
37	MEMORY ERROR	Rocky Is.
38	ELECTROSPHERE	Rocky Is.
39	POWER FOR LIFE	White Valley
40	GUARDIAN ANGEL	Comona Is.
41	ZERO GRAVITY	Comona Is.
42	THE PRIZE	Eusan Ocean
43	LTOPIAN DREAMERS	White Valley
44	REALITY DISTORTION	Expo City
45	COUNTER REVOLLTION	Eusan Ocean
46	PURSUIT	St Ark
47	SELF AWARENESS	Snider's Top
48	RESISTANCE	Snider's Top
49	RADIO SILENCE	Gut of St.Ark
50	REVENGE	Gut of St.Ark
51	SOLE SURVIVER	St Ark
52	TUNNEL VISION	St.Ark



BACK STORY

世界観と歴史

この物語の舞台は、テクノロジーが発展し「国家」という枠組みが意味を持たなくなった近未来を想定した世界だ。人々はゆきとどいた便利な生活を送り、そして民間人が戦争に巻き込まれることも激減した社会。しかし、人間の欲望は尽きることはない。さらなる進歩、さらなる栄華を求めて社会の均衡は少しずつ歪み始める。

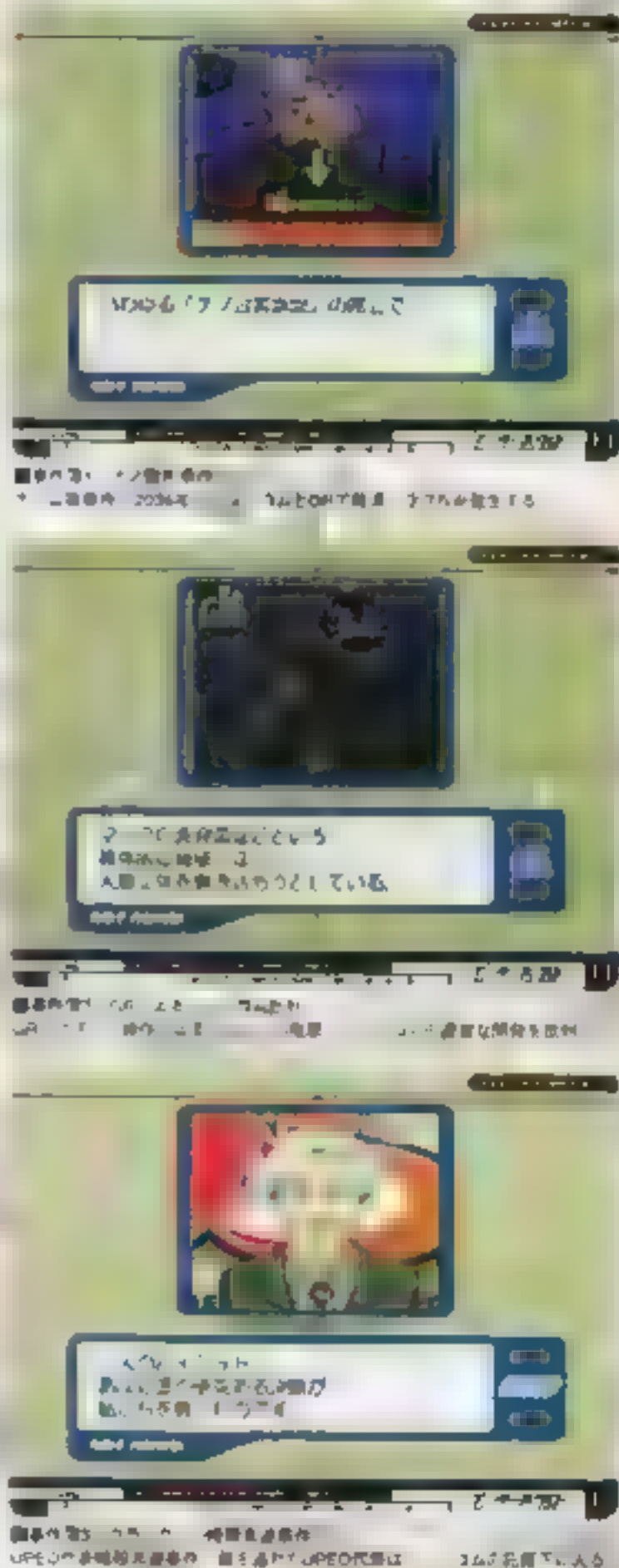
かつて大英帝国がその強大な軍事力を背景に世界中に勢力を伸ばし「日の沈まない国」といわれたように、21世紀初頭には軍事力をもった国家に代わって強大な経済力を背景に世界中に影響力を及ぼした多国籍企業が台頭していった時代だ。20世紀までは国家の庇護によって一定のバランスを保っていた各企業の力関係が、この時代になると巨大企業のあまりにも強い影響力によって、国家の法の拘束力自体が弱体化してしまう。その結果、この世になると各企業は次々淘汰され、ある企業はより大きな組織に吸収され、ある企業は完全に潰されてしまうという事態が頻発に起こるようになった。

そして各企業を呑みつくし、敵意さえ寄せ付けないほどに強大化し、ピラミットの頂点に立ったのは「General Resource LTD.」（以下GRというグループであった）

21世紀初頭にはまさにGRグループが「日の沈まない国」となり、世界の市場を独占した。資本主義社会において、経済の主導は世界の覇者ともいえる放送、出版、食品、医療、娯楽、生活者に必要とするすべてをひとつの企業が握ること、それは生きるためにその企業に従うしかないことを意味していた。国家は形にかつての国境を区分するためだけの組織になり下がり、法律が規制能力を欠いてしまったことで国家の存在自体が無意味なものとなってしまったのである。現在は国家の議員たちですらGRの息のかかった者で占められている。

国家が事実上、崩壊したことにより国家間の戦争はなくなった。GRの独占市場であるから、経済摩擦も起こり得ない。しかしそれはひとつの組織が世界を支配しているというのに過ぎなく、争いのない平等な世界というユートピアでは決してないのである。現に小さな紛争は各地で起きており、また生き残ったGR以外の企業組織への圧力はさらに強くなったのだから。

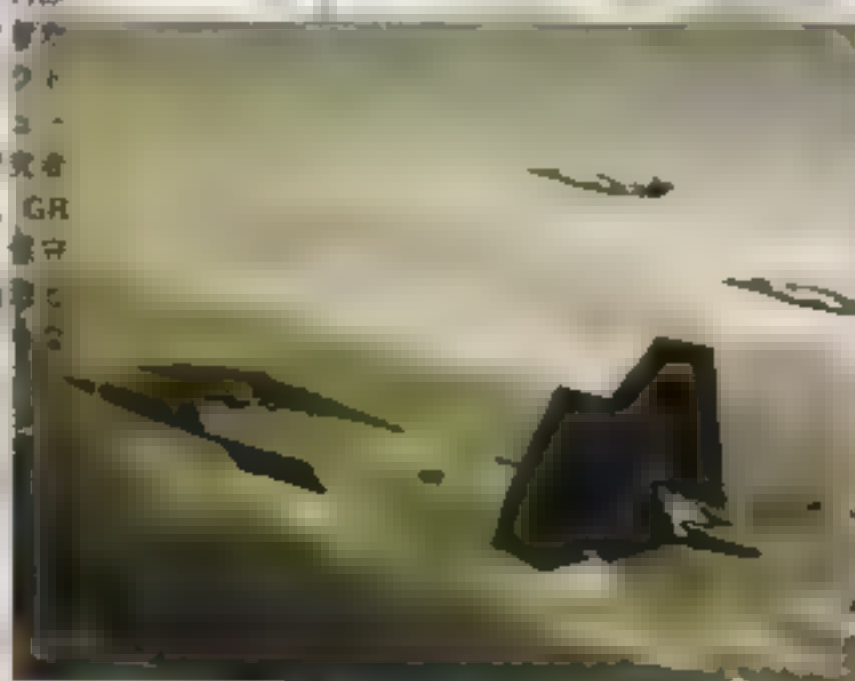
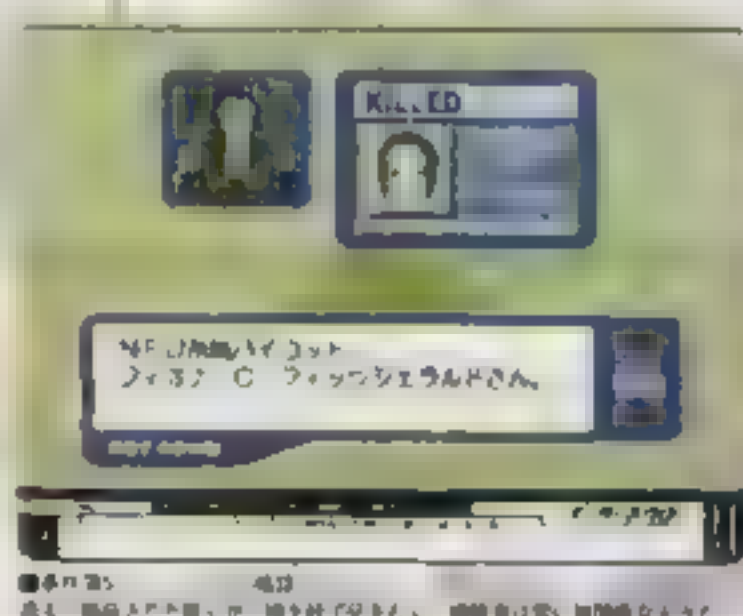
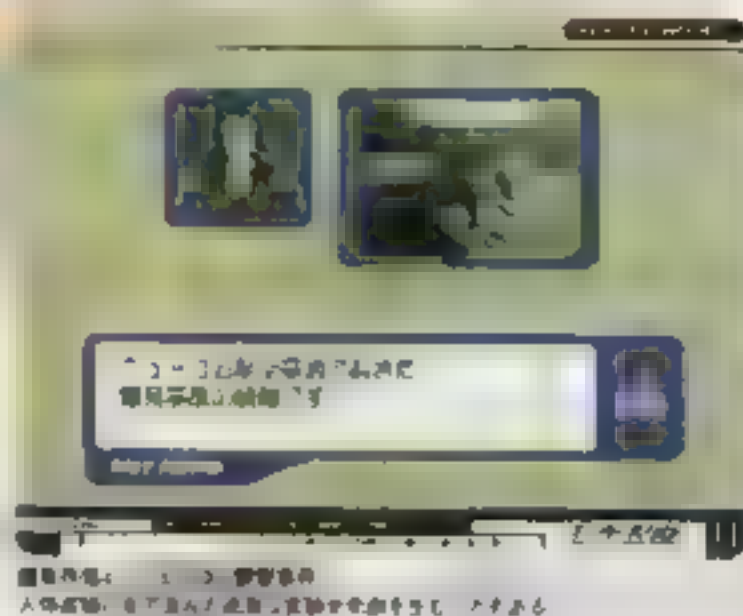
やがてGRは私設軍団を所有し、人々はGRへの恐怖と警戒を強めていくのだった。



そんなGRの独占市場世界も、「Neucam, Inc.」以下、ニューコム)の飛躍的な成長によってかき消されていく。GRがあまりにも大きな組織に膨れ上がったため、組織の体質が現状維持型で保守的な存在に変わってしまったのに対し、ニューコムは各社から積極的に優秀な人材をよきぬき、非人道的ともとれる実験、開発を繰り返し、情報ネットワーク層を軌道に乗せてGRを脅かすほどの勢力になっていった。

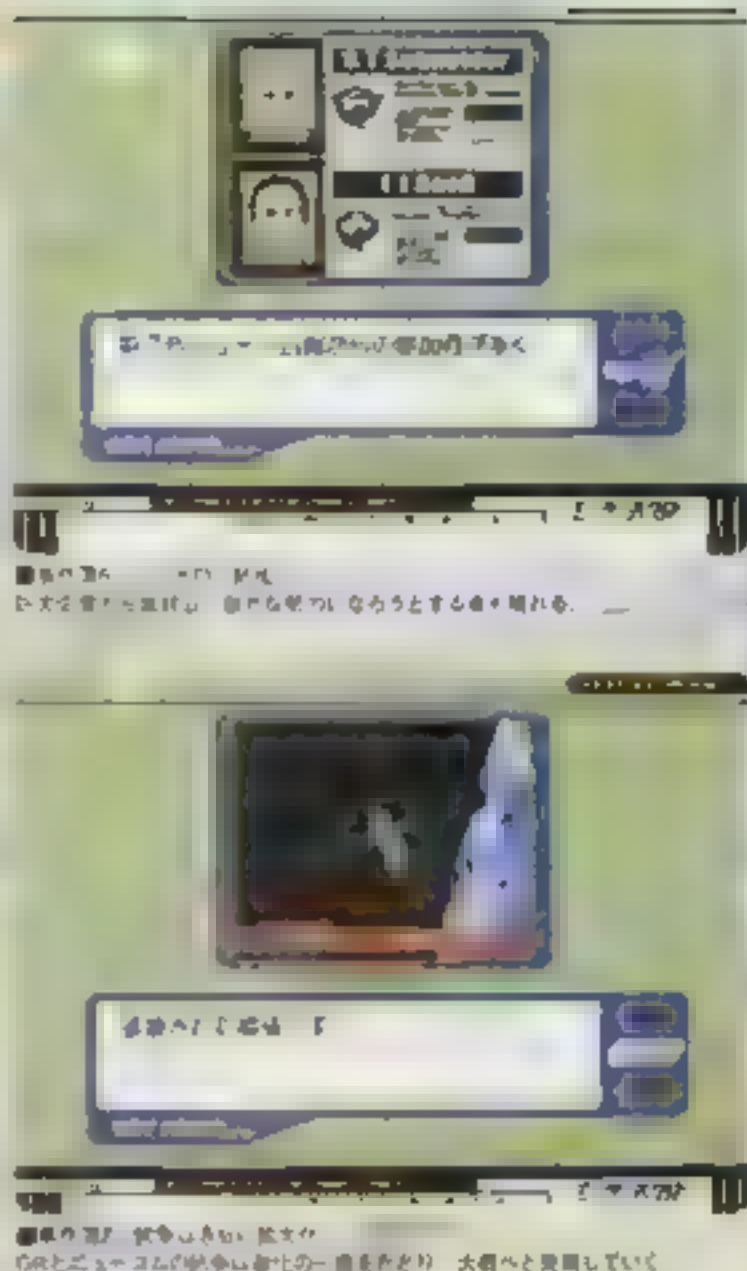
ニューコムが得意とするのは情報、ソフトウェア、バイオテクノロジーなどの柔軟性が求められるテクノロジー分野であった。GRがセネラリスト体質、組織型であるのに対し、ニューコムは技術者集団、個人主義型である。どうしても利潤が先行する無難な製品より、ハイリスクでも斬新な製品が歓迎される時代になってきたこと、またGRの市場独占体質に対抗しようとする勢力が世間から歓迎されたことを意味するのだろう。

かつてはGRも過期的な軍需開発研究を試みたことがあったが、2040年現在ではそれらの開発研究は全般的に市場優先の意向から凍結せざるを得なくなった。2028年、GRの研究所に在籍する脳生理学者のヨーコ・マーサ・イノウエは人間の記憶や人格を人工的な脳に移植する「電磁化デッドコピー」を研究し、その実験に取り組んできたが、実験の成功を「危険なもの」として悪く見たGR社の上層部は、研究に関わった人物たちを闇へと葬り去った。また、「シルバーストーン病」という先天性の病変をもつ少女、レナを使って「DOE計画」実験を開始するものの、グループ上層部の経営理念にそぐわないと判断され中止。かつて組織を上げて取り組んで新たな脱機「ナイトレーベン」の開発プロジェクトも解散させられ、開発チームはまるごとニューコムに吸収されることになる。天才肌の研究者もことごとくニューコムに移籍してしまい、GRに残ったのはかつての栄光にすがりつく、保守的な人々のみとなってしまった。一方、過激ともとれる科学者が結集したニューコムはさらなる発展を遂げていく。



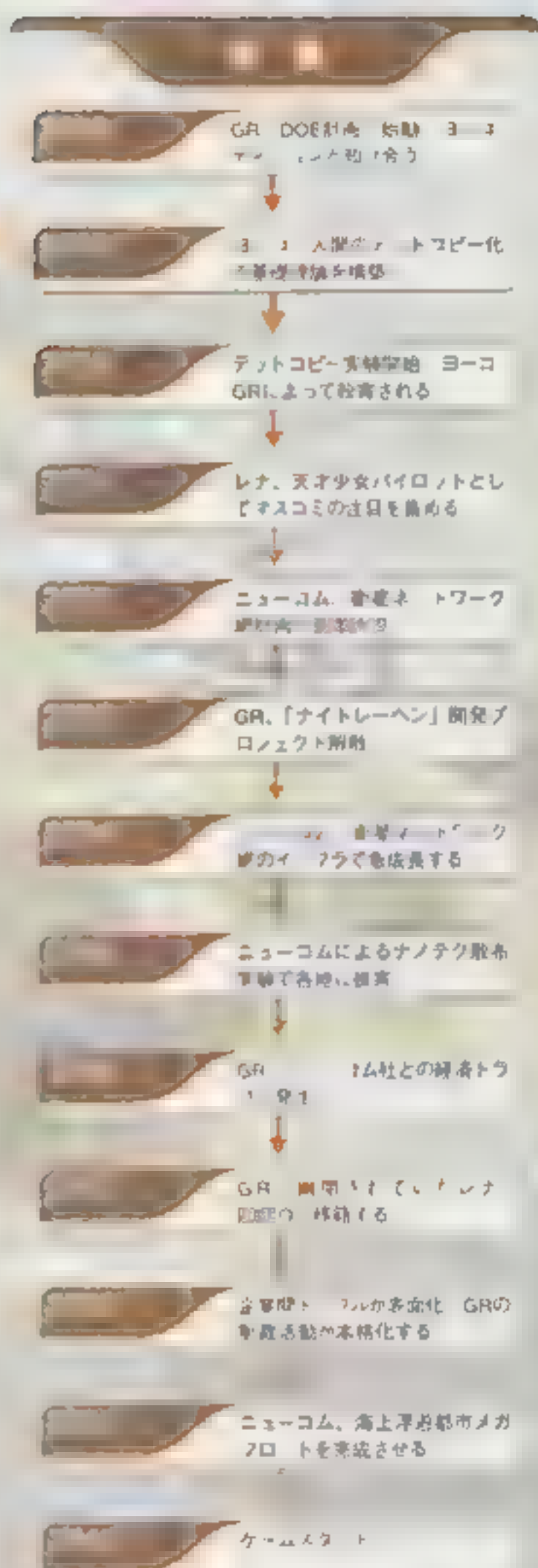
このような背景から、GRとニューコムとの対立が避けられないものとなるのは当然といえる。当時、ちょうど世間でニューコムの科挙至上主義ぶりが「非人道的」と叩かれている最中であり、ナノテクノロジー散布事件などの公害問題などキチガイ事件も買収にあったことから、2036年からGRによるニューコムへの買収が本格化しはしめる。GRグループはGR系列、UPEO系列のマスコミを使った結果、「ニューコム=悪」と社会に印象つけることに成功した。一方、ニューコムはGRの制裁には耳を貸さず、全青洲の紛争は2038年に本格化。ユーシアでも、かつてはGRの意のかかっていた議員で占められていた国会が、コム派の議員が増えたことでふたつの勢力の派閥争いが絶えなくなる。

2039年、ニューコムは海上都市「メガフロート」を完成させ、その実力を世界に知らしめる。世間から評価を浴びているとはいえっても相変わらずニューコムの開発した製品は使用され、支持され続けている。メガフロート完成によって、「不可能を可能にするニューコム」とききやかれるようになった。GRは自社の持ち駒と化した区事の治安維持機構「UPEO」を利用し、ニューコムへの制裁を合法的なものとした。しかしUPEO代表GR、ニューコムどちらにも属さないクラークソンが就任。これまでのGRの傀儡であったイメージを払拭する活動を展開するのである。



この世界は巨大なネットワーク空間（電脳空間→エレクトロスフィア）によってほとんどの生活が管理されている。マスメディアや情報端末はもちろんだが、自動車などの移動手段、建造物の管理システム、家電製品に至るまでネットワーク接続されており、極端に言えば、一歩も家の外へ出なくても社会生活に支障がない。逆に、一度も実物に会った事のない人物と言葉を交わしたり仕事をするこゝもごく日常的に行われている。本ゲームでプレイヤーと交わされている会話は、すべてエレクトロスフィアを通して実行されている。画面がテレビモニターのようになっているのはそのためである。それは、例えば地球の反対側に住んでいる人と交友関係を結ぶことが可能であるというメリットがあると同時に、もし、仮にモニターの向こうに映っている人物の姿が二重モノだったとしても、相手はそれに気付かないという恐ろしさも持ち合わせている。モニター上では「友人」であったとしても、その「友人」は本当に画面に映っている人物と同一人物なのか、作画的に造られた幽霊でしかないのか。モニターからは判別がつかないのである。エレクトロスフィアの落とし穴は、現状ではまた深刻な問題になってはいない。

2040年は人工物と生命の存在があいまいな時代となっている。たとえばレナという先天性の奇病をもつ少女は機械と自分の肉体を接続させることで自由に大空を飛ぶことができる。また、シンシアは自分の肉体を捨て、記憶や思考だけをコンピューターに移植させることで世間からのしがらみ、肉体の限界を捨てようとする。ティジョンは世界中の人間を機械に埋めこんでしまえば、孤独から救われると信じてウロウロスを結成する。一方で人間並の思考をもつAIが発見されていく……。人間とコンピュータはどこまで近づくのか、肉体は本当に必要ないものなのか、この時代は電脳化が進んでいるようで、また人間の本能を捨てきれない、そんな時代だ。



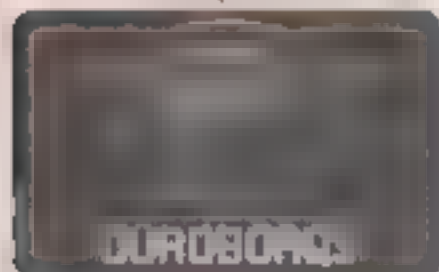
General Resource Ltd.

主要事業

重工業、建設 電子サービス 軍需 都市開発事業

あらゆる産業の中核を占む 国家の枠組みを超えた巨大資本の統合体 資本主義の発展に伴って経済市場のグローバル化が進み、企業同士の合併吸収がより頻りに繰り返されるようになった結果、各国でも有数の大資本が統合されていく。このような世界的規模の統合の波の中で、最も巨大な多国籍企業へと成長を遂げた。

取引



取引

取引

NeoSolvent

主要事業

通信、コンピュータ、ソフトウェア事業
バイオテクノロジー産業

宇宙開発分野をはじめとして、ニューロ・コンピュータ分野、遠記憶・メモリなどに代表される新しいコンピュータ技術、生化学分野、地球規模の情報通信分野、ナノ・テクノロジーなど、幅広い分野での最先端技術の開発と独占によって、セネラルリソースグループと肩を並べる存在にまで急速に成長を遂げる



取引

「NUN」国際機関

主要事業

あらゆる民族や国家の枠組みを超えた地球規模での
平和維持 軍事的 経済的な制敵活動

新国連統合共同体的な国家連綿対管理機構、いまも各地で勃発するさまざまな紛争を鎮圧するための軍需、BARFを保有する、専断とセネラルリソース同盟によって各地を覆った傀儡、さまざまな組織であったが、USEA連邦議会の議員のガブリエル・W・クラークソン氏がUPEO代表に就任してから、本来の役割が明確化される

取引



国際平和の維持を主目的とする「NUN」に所属する
治安維持戦闘機構。平和維持委員会は近年までGRの
傀儡組織で構成されており、GRが表立って制敵を加え
るのがはばかれる勢力に対し、合法的にコントロール
するために利用されてきた。具体的には紛争国に対
するGRによる経済制裁、紛争介入、SARFによるセレ
モニー的軍事行動などだ。このため、企業の権益優先
の政策や実効的な軍事力のなさから「孫子の虎」と嘲
罵されている。また、陰謀上は企業の利益に両利しない
ということから、戦闘機などの武装もGR以外の戦闘機
を独自開発していたため、高性能な装備を大量に導
入できずにいた。近年のニューコム派勢力の拡大によ
り、上層部でのGR派、Neucom派議員間の争いが絶
えず、取方からの装備供給が開始された。



Espe City UPEO本部

Snider's Top NUN本部

■NUN

「Neo United Nations」の略で、UPEOの元体組織。国際平
和の維持、諸国間の友好と協力を目的に成立するが、現在
ではゼネラル・ノースとニューコムの仲介役が主な仕事と
なっている。

■EAPN

「Euro-Asia Public Network」の略で、USEA国営放送局を
母体。2003年設立。

UPEOの所属 特殊戦闘部隊。名目上は、「紛争を鎮圧す
る」軍事的な治安維持を目的に設立されているが、実際
は官給訓練を受けた「スリー・イロ・トリー」で構成されてお
り、戦闘力も存在している。UPEOの組織では本部であ
る「SARF」、軍事介入などの実働部隊はほとんどないとい
え、使用兵器も「広域による掃略」というイメージを測
るため、あまり高価・高性能な装備は大量に使用できな
い。ゆえに、戦闘の経験豊富な戦闘機などと比較
すると、全体的に見劣りがしてしまう。お役所の思いつき
革命である。しかしGR、Neucom間の抗争の激化につれ、各
社からの提供と軍備の増強が行われている。



- SARF-ONE レーダー 通称 ocr イース
- SARF-TWO ファーグ
- SARF-THREE エリック機
- SARF-FOUR プレイヤー機



工業、農業、水産などはもちろんのこと、サービスや軍事産業に至るまで、ありとあらゆる産業において独占的なシェアを占めており、その事業展開や規模はとどまることなく広がり続けている。主な事業展開は都市開発から衣服、文具にまで及び、「ゼネラルリソース社のロゴのないものはモノではない」といわれるほど。最近では大陸間道筋の開設やシオフロント計画（地下都市計画）などが挙げられるが、一方でこうした開発による環境破壊は、しばしば地球環境保護団体「グローバルウェイ」の批判の対象になっている。近年、Neucomの流出に危機感を抱いており、時局戦争が軍事紛争まで発展している。後に所有軍艦「GRDF」のエースパイロット、アビスル・ディションがクーデターを起こし「ウロボロス」を設立する



General Resource LTD

- ・White Valley (GRDF空軍基地)
- ・Out Of St.Ark (シオフロント)
- ・Port Edwards (ゼネラルリソース本社
ポートエトワースタワー)
- Sandbury D (ゼネラルリソース研究施設)
- ・Amder Mts. (DOE南極開発施設)
- ・Asal Bay (ゼネラルリソース沿岸工業地帯)
- ・Fort Grays Is. (フォート・グレイズ空軍)

■DOE南極開発施設

ゼネラルリソースによるDOE計画 関する極地開発施設
JSEA中心部のハッティース岬谷に建設中との情報有り

■DOE軍事研究所

かつて、ヨークやサイモンらが所属していた、ゼネラルリソース空軍、研究機関

■GBS

General Broadcasting System の略「ゼネラル・ブロードスティングシステム」の略称を指す

■Glossary Study LTD

ゼネラルリソース系列の出版業界最大手の印刷系企業「グロッサリー研究所」、ペーパーレス化が進むJSEAでは、出版物も情報を提供するネットワーク増設業者となっている
グロッサリー研究所では、商品地帯専用サーバーを所有している

■シオフロント

JSEAを脱、陥り落下で破壊したセント・アークに降着中のゼネラルリソースの地下都市

General Resource所属の航空部隊 大規模なエースパイロット、アヴィサル・ディションを首魁 実戦能力の高いパイロットたちが集う、パイロットたちの多くは大学卒業のエリートで構成されているが、キース・ブライアンのように、實力と実績のみの即ち上げて出世する者も存在する
SARFは「銀子の子供」、NELは「暗黒軍士団」(あるから、そういう意味では、軍人らしく生きられる唯一の軍隊ともいえるだろう、ようするに秘密結社のノリなのだ)

これまでGRDFに所属する戦場が存在しなかったため、戦術や新機軸などはあまり行なわれていないようだ。また、上層部の保守的な考えから試験兵器などの開発も足踏みしちたのである



■ABYSS 深き、黒いディション機

■MADCAP 無敵のもの、黒いキース機

■HOPEFUL 断崖有望な若者の軍 プレイヤ機



前身は慢性的な財政難から民営化された元政府宇宙管理機構EASA (Euro-Asia Space Administration) 発足直後の大手航空会社吸収により一躍宇宙開発分野における先駆的存在となる。2030年 セネラルソース社からの大規模な研究開発スタッフの移籍を遂行し、積極的な人材集めに乗りだし、事業内容を大幅に拡大した。2034年には通信会社やソフトウェア会社の吸収を経て宇宙戦略構想による衛星ネットワーク網を樹立し情報通信分野で世界トップの座をほしいままにする。科学技術と開発に重点をおいているニューコム社の動向は、しばしば「科学至上主義」の「人間性を無視した行為」として糾弾され、とりわけニューコム社独自の軍部を所有してからというもの、世間から一層非難を受けるようになった。



neucom inc.

- ・Port Edwards(ニューコム本社)
- ・Petrol Coast(NEU艦隊母港トック)
- ・Common Is. (ニューコム・スペース宇宙開発基地)
- ・Scolfields Port. (ニューコム・インフォマイクログループ)
- ・Chopinburg (ニューコム・バイオナノ・テクノロジー研究所)
- ・Cape Ranty (ケイブ・レイニー空港)
- ・Dennis デュース空港
- ・Amder Mts. (NEUミサイル基地)
- ・ニューコム・スペースメガフロート

■NVS

「Neucom Visual Server」の略で、ニューコム系衛星ファイバ民営放送局を指す。衛星空間を利用したテレビ放送を、他放送社に先駆けて開始する。

■メガフロート

ニューコム系宇宙移動都市 USEA北部の都市 セント・アウチに設置する。軍事施設を中心に多数の施設が存在している。

■ナノ・テクノロジー研究所

USEA南部のチェビンブルグ島沖域に建設されているニューコムバイオが所有する。

現在、その研究・開発が盛んなNeucom所属の非常事態対応部隊「シンシア・ブリジット・フィッツジェラルド」がエースパイロットというところからわかるとうり、エリート中のエリートで編成されている軍隊のようだ。戦闘時にも積極的な改良を加え、機体の性能面では世界一といえる。研究費の費用増が大きく、人体実験まがいの研究もされており、それが新兵の開発にも大きな影響を与えている。クレーンがないため、船体としては世界一のGRもその存在を大きなものとしてとらえている。性能に加えて機体にもこだわっており、GRDFの首肯明瞭な機体とは外見が大きく異なっている。



- PRIEST 聖職者の家 ノノノア機
- SISTER 姉の家 フィー機
- FIREMAN 消防士の家 ブレイヤー機

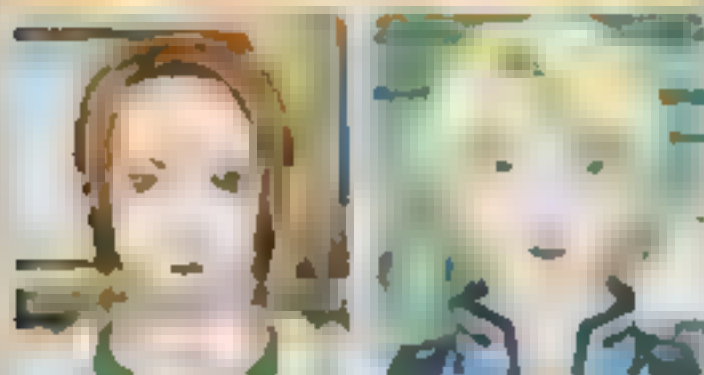
「エースコンバット3」の物語をおる主なキャラクター達は12人。彼らはいわゆる完璧な正義の味方、わかりやすい悪人（中にはバークなどの悪党もいるが）などではなく、それぞれに触れられたくない過去やコンプレックス、傷を抱いた長所も欠点もある普通の人間たちである。彼らのつみやきや弱音などをプレイヤーは、常に第三者の立場で窺かされることになる。そこでプレイヤーがどう感じ、どう判断するかが重要になる。そして彼らのうちの誰につくかでプレイヤーの運命も大きく変化することだろう。進んだ道によっては今まで味方だった者が敵となり、敵だった者と組む場合もある。もしかすると、かつての戦友を撃墜しなければならないという苦渋の選択を迫られることもあるかもしれない。そして誰と組んだか、あるいはどこに組織に所属したかで特定の人物の過去や未来が解明されることだろう。

シナリオ分岐によって基本的な人間関係が変化することはないが、すべての人物の関係や未来が解き明かされるには、他のシナリオを見る必要があるだろう。また、忘れてはならないプレイヤー自身の秘密を解明するためにはすべてのルートをクリアしなければならない。



UPEOシナリオ、General Resourseのパイロット候補生として研究施設に幽閉されていた幼いレナと。当時からGRDFのエイムパイロット（パイロット）候補生レナの少女時代の唯一のなぐさめになったのは恋人を失って傷心の癒えないディジョンの存在だった。直にディジョンを敬愛し、その発言に絶対服従するレナ。一方、ディジョンがレナに接近を図った理由はレナに対する同情だったのか、それとも他の目的があったのか。ディジョンの呪縛から逃れられたとき、その過去と現在の運命、離れていたレナの感情が解明される時でもある。果たしてレナはディジョン以外の人間に心を強くすることができるのか。

人々の関係



Neucomシナリオ。互いに敵対する組織、身を置けながら、姉は妹を、妹は姉のことを気遣っている。フィオナは姉のシンシアに遠いつきたい気持ちとコンプレックスを抱き続けていた。シンシアは、たったひとりの妹が自分の理想を理解しないことに苛立ちを感じている。異なる価値観を持ちながら、なぜか姉妹はパイロットという同じ道を歩んだ。似ていないようで似ている姉妹。Neucomシナリオでは、プレイヤーによってふたりは同じ組織に身を置くようになる。一度は和解した姉妹だったが、やがて運命はくるいはいはめた。肉體があるからこそ自分を堅く、他人を気遣うことができることに、シンシアは気付くことができるのだろうか。



General Resourseシナリオ。過去に起こった「ヨーコ暗殺事件」の真相が解明されるシナリオ。出逢った当時は単なる候補生、実験台にすぎなかったディジョンに、やがて異性として好意と関心を寄せるようになるヨーコ。ふたりはやがて恋人同士となるのだが、ヨーコの研究内容を危機したGRはヨーコの抹殺を図るのだった。一方、ヨーコとGeneral Resourse時代に同僚だったサイモンは、ヨーコに密かな好意を寄せていた。研究のみが唯一の生きがだった青年サイモンの、数少ない恋。ヨーコがディジョンに心を奪われていると知ったサイモンにふたりに対する憎悪や嫉妬が芽生えなかったとは思えない。その真相は。



Special Armed Response Force



對抗心



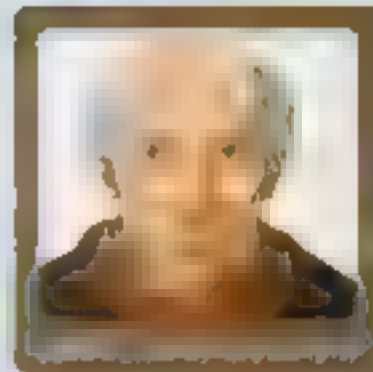
好意

好意

干渉

姉妹

知人?

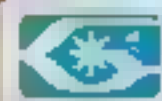


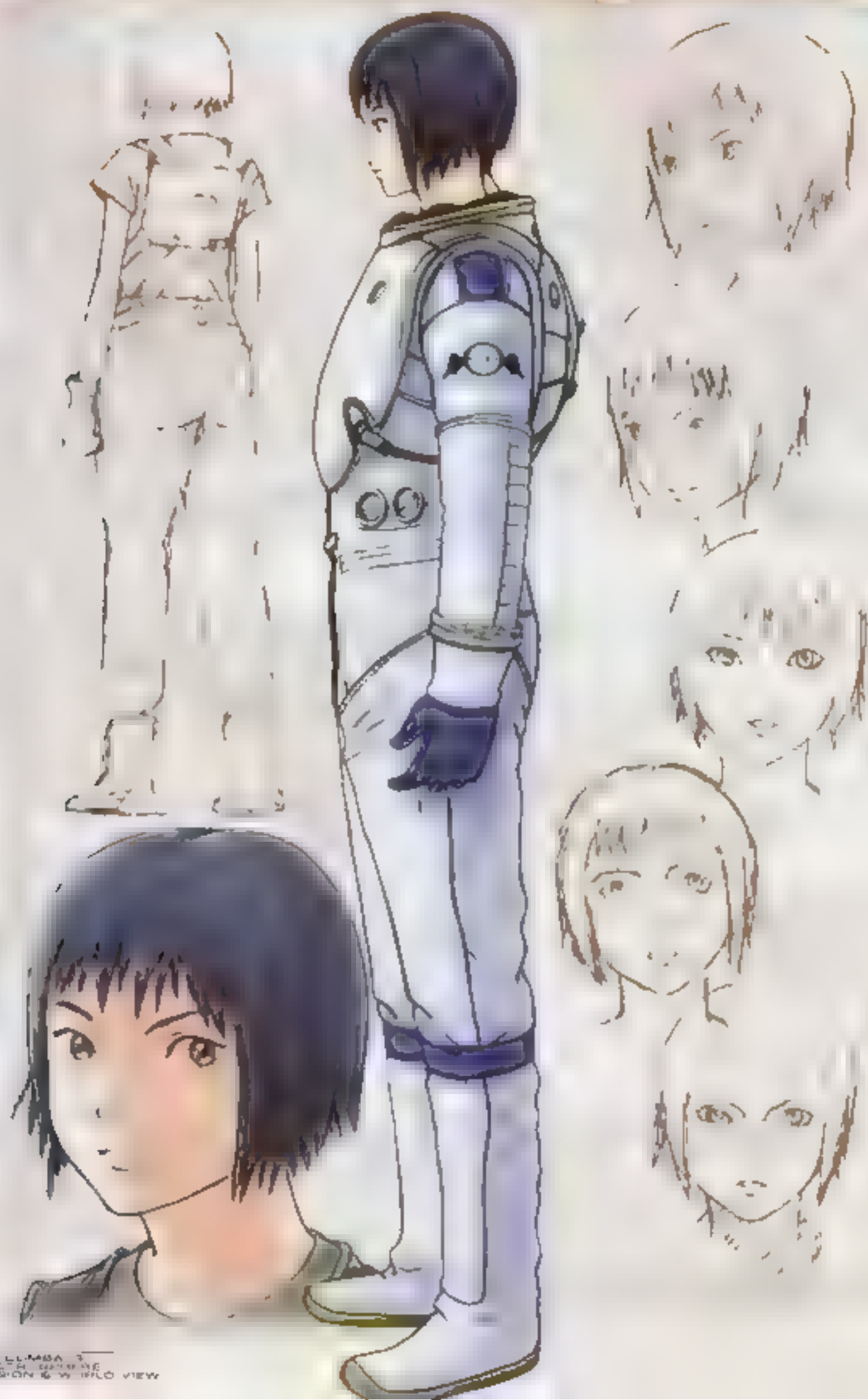
恋人

相棒

知人

元同僚





DATE

NICKNAME レナ
AGE 19
HEIGHT 163
WEIGHT 40
BIRTHDAY 2021.4.27

PROFILE



UPEOエースパイロット。西千9歳でGeneral Resourceにパイロットとして入社。その後同社の能力開発プロジェクトに参加。先天性の病気で生まれつきに暗闇を耐え太陽の光を浴びることができないという体質。さまざまな要因から「星のヒロイン」としてマスコミでもてはやされる。無償で多くの悩みやコンプレックスを抱えているため。

KEYWORD



シルバーストーン賞

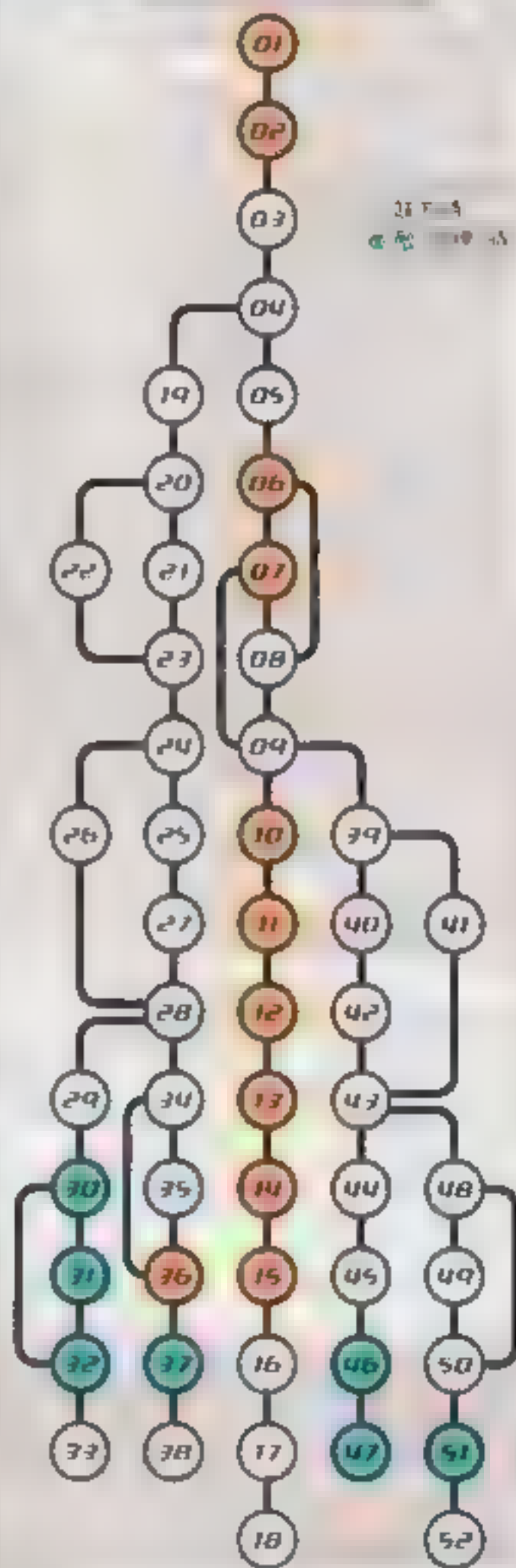
レナの肉体を蝕む病魔。生まれつき太陽の光を浴びることができない病歴だが、その肉体を補うかのよう、パイロットの技術は天才的でもある。

レナのセリフにしばしば登場する。不自由な生活を強いられているレナにとって、太空中を自由に飛び回る機体の「翼」はレナにとっては身体の一部でもある。

感情

レナが涙を出さない。人間としての心のひだ。本書は読者であえて最善場を設けることで、傷ついていることを助けているのかもしれない。

レナに関するシナリオ





DATA

NICKNAME フィー
AGE 23
HEIGHT 169
WEIGHT 50
BIRTHDAY 2016.1.26

PROFILE



JPEOパイロット、所属はGeneral Resource上層部。裕福な家庭で生まれ育ち、何不自由ない生活を送っている。Neucom所属の姉のシンシアに憧れとライバル意識を感じているが、また一方で姉を深く愛している。父親の血対を押し付け、Neucomに入ったシンシアに反発してJPEOに入る。自尊心とコンプレックスの葛藤に悩んでいる。

KEY POINT

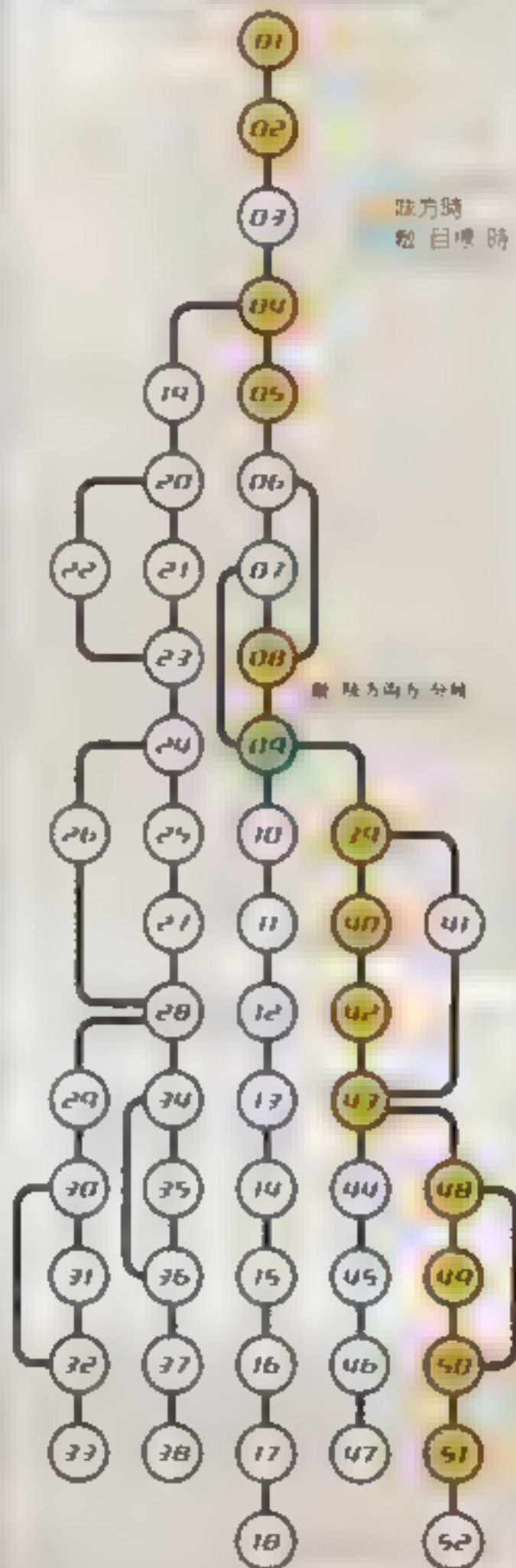


姉
父、フィーにつきまとう習慣。あるいは何故、夢中、姉妹、家族。なっている血縁。普通な姉といつも比較されてきた姉妹。そして現在、もしフィーが姉で、シンシアが妹だったら彼女はまた別の世界を抱いたことだろう。「姉を見返そう」それが彼女を突き動かす性格になっているが、一方で「誰なんだから姉にかなうはずはない」という甘えもある。元のこと、かて姉々自分を助けてくれることを夢見ている。また、それも姉妹の甘えとは異なすに。

正義感

彼女がわざわざJPEOへ入ったのは彼女自身の正義感の強さもあるが、姉への反発が大きな要因である。エリックの平和主義とも違う、確固たる意思をもって、る。

フィエに関わるシナリオ





NICKNAME エリック
 AGE 23
 HEIGHT 182
 WEIGHT 69
 BIRTHDAY 2016 8 30

PROFILE



UPEOの新米パイロット。平均的な家庭で両親から愛されて育ち、軍事機関に身を置きながらも戦いを好まない。よくいえばおっとりした性格、悪くいえば事なかれ主義の若者。特にその危険嗜好のなさから老練を生むことを避く怖やむことになる。信念がなく状況に流されやすい。同僚のフィーやレナの強さに服されているが、ふたりからは相手にされていないようだ。

KEY NUMBER



事なかれ主義

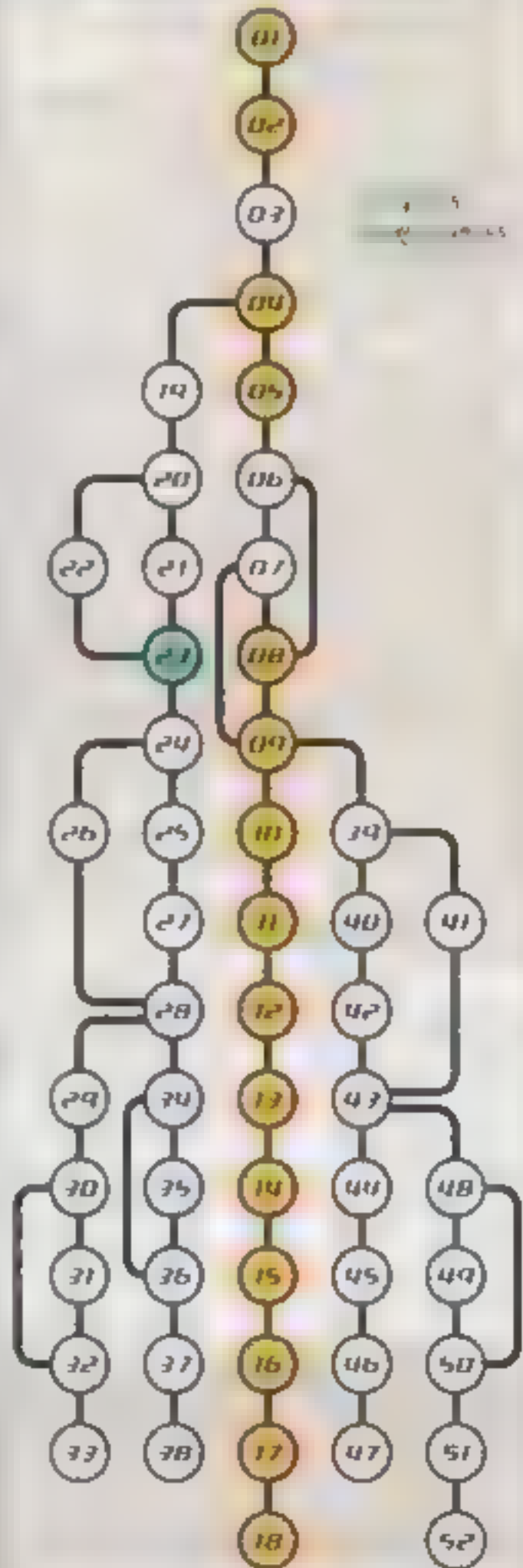
今まで、いざというときを待たず、のんびり生きてきたエリックは生死のかかった戦況中さへ緊張感がない。辛い事実を表現したくないという気持ちもある。

恋

熱狂が好き。というのではないが、自分が流されやすい性質のためか、芯の強い女性に惹かれるらしい。最初はフィー寄りだったが、次第にレナにも惹かれはしめる。

戦争

望まぬ状況に軍事機関に身を置く以上、戦争の紛争は予想しておく事である。だが、エリックは戦争が好きではないらしい。





DATE

NICKNAME ティジョン
AGE 42
HEIGHT 186
WEIGHT 80
BIRTHDAY 1997 10 10

PROFILE



General Resource所属特殊部隊「GRDF」のエースパイロット。42歳というパイロットとしては高齢ながら、いまだに現役エースの地位を握っている。過去General Resourceの研究スタッフのヨーコ、サイモンとの特殊研究の被験者として協力していた経歴をもつ者の洵える過去の話が、今後の展開を大きく左右することになる。

KEYWORD



ヨーコ

かつての恋人。そして、今は亡き女性。愛し過ぎたがゆえに、ヨーコの死を償てきなかったティジョン。恋人の死をきっかけに、ティジョンの心の中である大きな変化が起きる。

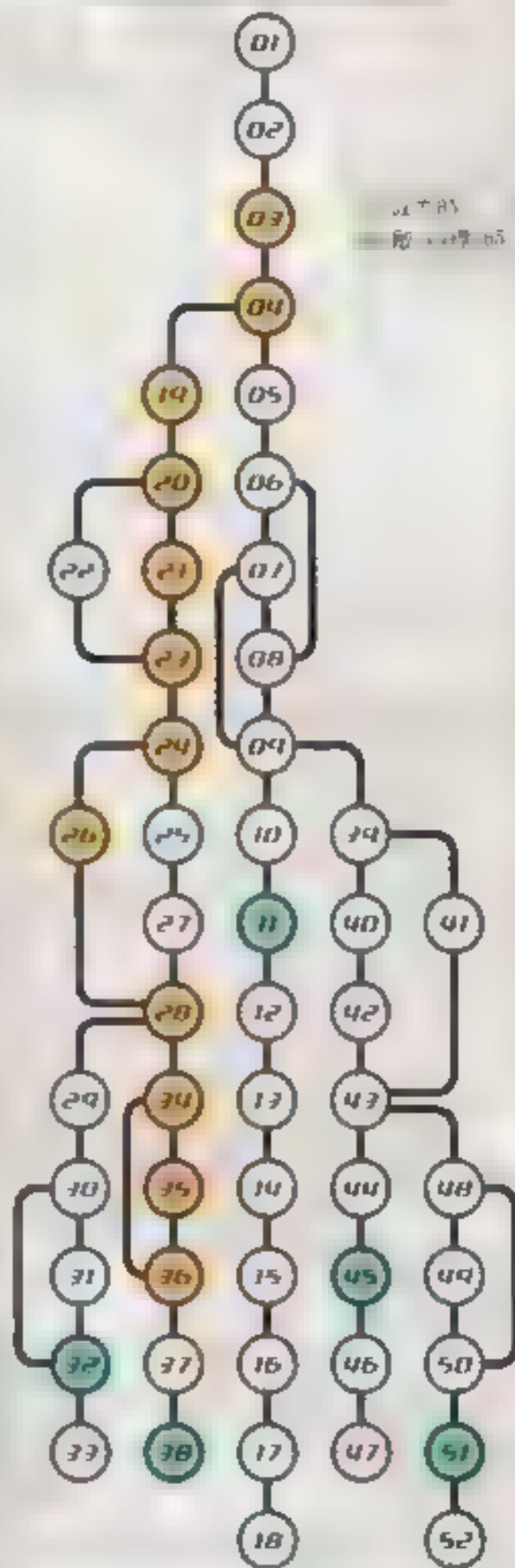
ナイトレーベン

ティジョンが駆使する絶対的な力を持つ。この機体を動かすために、彼はレナを利用する。

電脳化

ヨーコが遺した研究資料。人間の脳、記憶や性質をコンピュータに移植するというもの。移された記憶は果たして「自分」が「デラドコピー」であることに気づけるのか。

ティジョンの記憶の整理





General Resource LTD. GRDF



NICKNAME	キース
AGE	30
HEIGHT	192
WEIGHT	90
BIRTHDAY	2010.5.19



、RDFのバイロノト、ディクシオンとのコソヒダは長ク、
、た、い、「よき相坤」として戦つてきた、性的的には
、ンとはかなり異なつており、価値観もかけ離
、いる。古風で角々で、な人坤、無口な妙、自分
、動、は情をこめて、いる。無縁な人間には希少な
、度相手を認めればと、とん信用するという無理
、ある。

KEY WORD



ディンジョン

明神「あけ　友人あり　時々偏を肩とし　さ　かたがし
ふり人物　たれ　そ　よき　置保難　より関多岐路
難給こと　まじなり　たとふるに能はむ」といふ

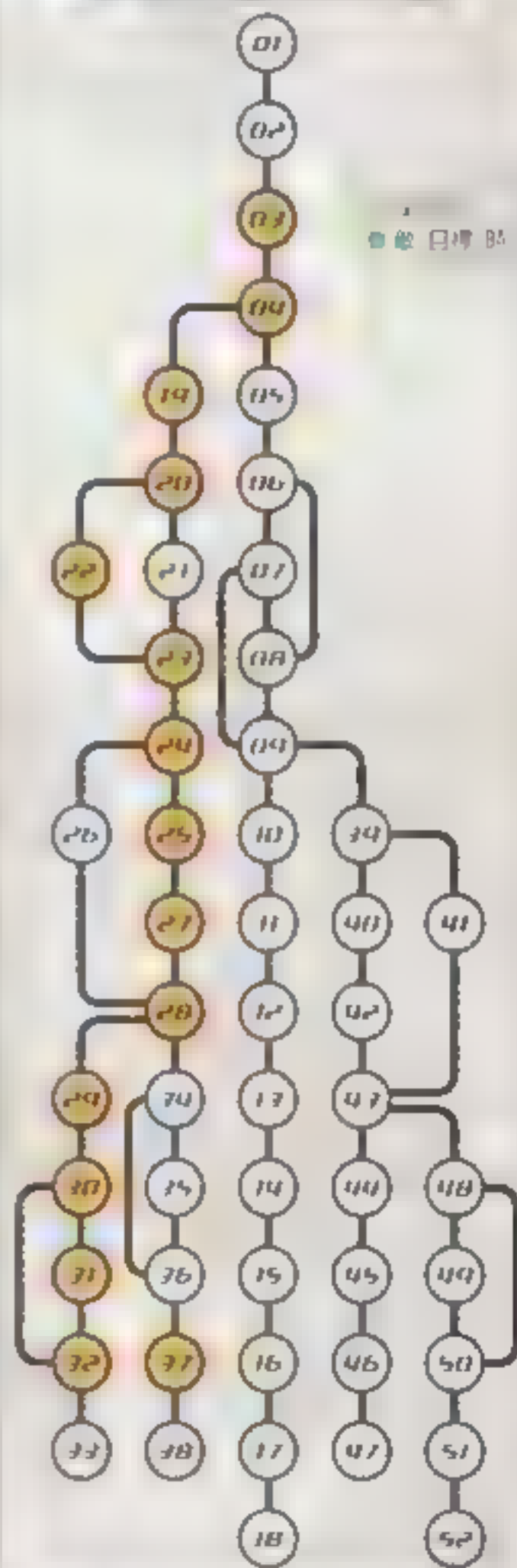
睦友

音楽は愛と情の合一、愛の可なり、情の不可なり、情の
 不可なりが生まれる。故に、プレーヤ、観客ともに、
 愛と、情の合一を解かるようになる。

■人

様 うちの主人が前 無恥なノミ達こそ 新情も地でも
 一飲する 時に自分ノ身もまいたかどう 腹を割うノ
 とある 己を主張するモノ ントも花衣對もある

「おれは、おれに勝つてやる」





NICKNAME	シンシア
AGE	28
HEIGHT	179
WEIGHT	54
BIRTHDAY	2012.2.9

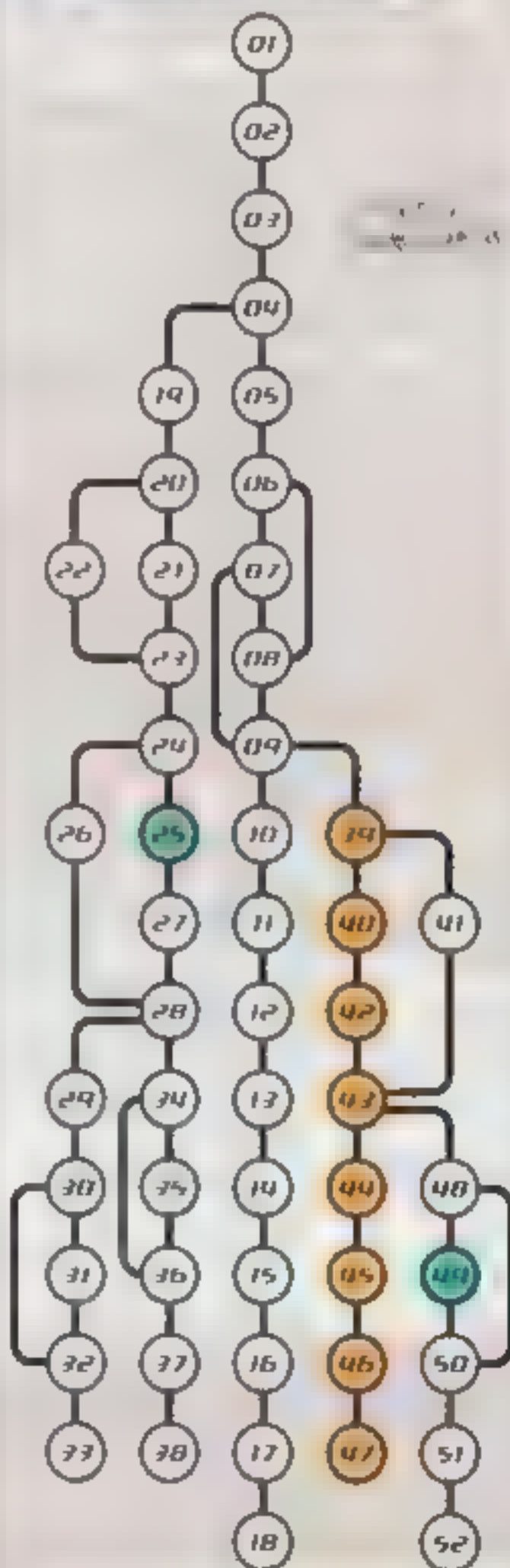


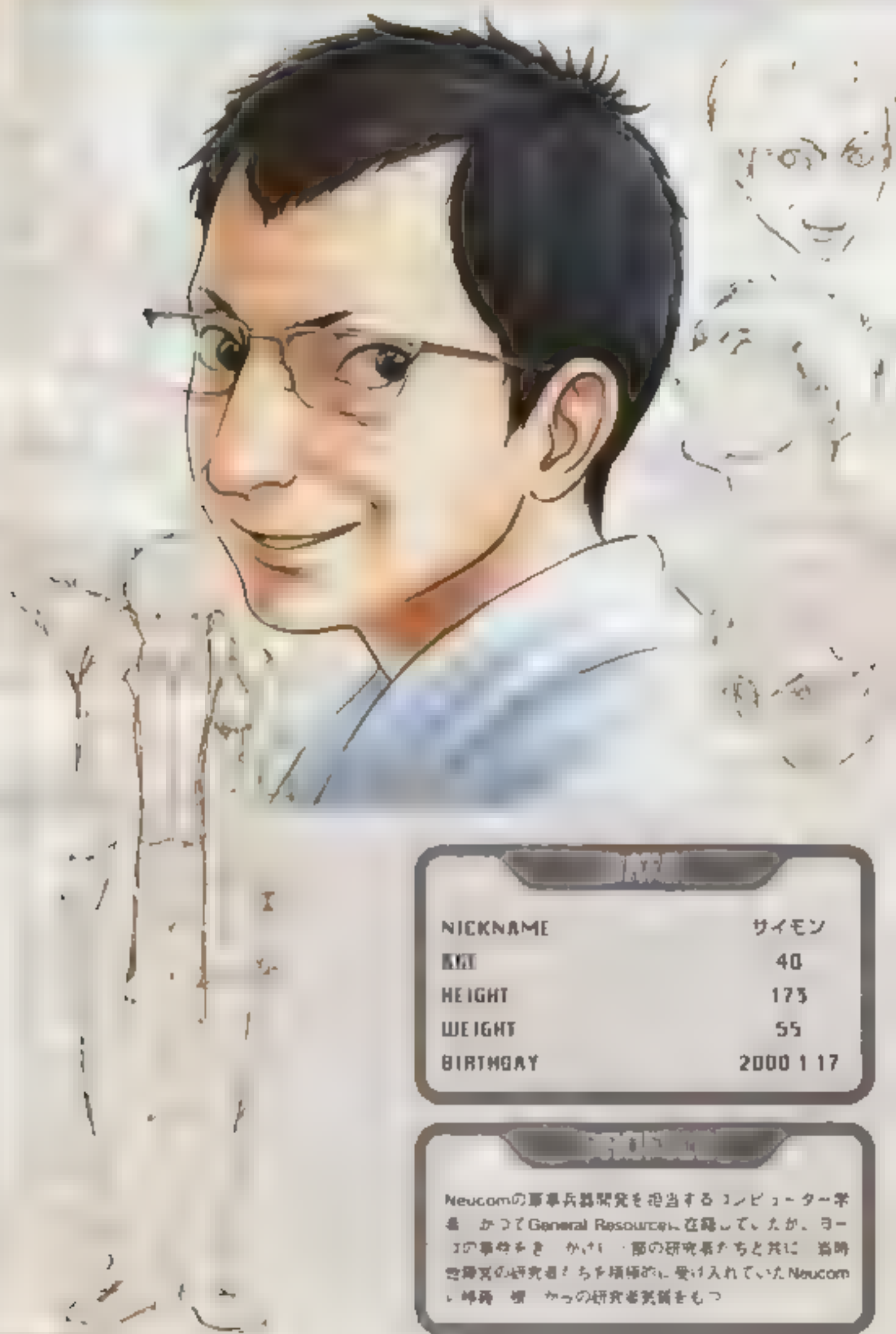
NEU非常事態配備増強のエースパイロット。UPEOのフ
イーは彼女の妹。一度は両親と同じGeneral Resource
に入社するが、個性的な結婚や購買、反発し、General
Resourceと対立するNeucomに移籍した。挫折のない
人生、熱鬧な家庭。そして自身が優秀であるため、エ
ースノート常置も並以上に強く。無いものおたけで強情な
一筋をもつ。



不都合の多し肉体を捨て、霊魂を生かるとすれば、霊魂の理解がある。ハイテク化が進んだ21世紀の、女性の自由と理想は、少欲の境界と、理想の時、他人利用の自由と、自由がある。不都合な肉体を捨て、精神を他人にゆだねることが、果たして肉体からの、脱離であるといえるのだろうか？

自分を理解しようとしないう寡黙へのいらたち 現実を表現するシンシアの周囲を「愛情的」と片付けるのは簡単だ。しかし彼女を思いやる気持ちまでも明かすシンシアは自分の高慢さに気づいていないといえる。





NICKNAME

サイモン

AGE

40

HEIGHT

173

WEIGHT

55

BIRTHDAY

2000 1 17

Neucomの軍事兵器開発を担当するコンピューター学者。かつてGeneral Resourceに在籍していたが、ヨーマの事件をきっかけに、師の研究室たちと共に、当時世界最高の研究者たちを積極的に受け入れていたNeucomに移籍。様々な研究者の才能をもつ



COMBAT	
NICKNAME	ヨーマ
AGE	30
HEIGHT	175
WEIGHT	52
BIRTHDAY	1999 9 3

PROFILE	
<p>元General Resourceの脳生理学研究スタッフ。故人。デジョンとは電脳化実験の研究者と被験者という出会いから始まり、次第にデジョンに害かれていった。やがてヨーマの研究成果は危険なものとGeneral Resourceの上層部で判断され、殺害される</p>	



NICKNAME

パーク司令

DIOAGE

48

HEIGHT

175

WEIGHT

100

BIRTHDAY

1992 3 6

PROFILE

かつてGeneral Resourceの要員についており、サイモン
の研究グループにNeucom移籍を推薦した経歴をもつ。
その時「富」もNeucom移籍を図ったが「自身に走った
研究者たちによって阻止された。General Resourceの常
務ナシメントに転われUPECIに出向する



DATA

NICKNAME	クラークソン
AGE	56
HEIGHT	158
WEIGHT	55
BIRTHDAY	1984 2 29

PROFILE

UPEOの代表社員、General ResourceとNeucomの対立の仲介を、話し合いという平和的解決で留んでおり、部からは「新時代的」と評判の声も上がっている。とはいえ、General ResourceとNeucom双方と対等な話しかける要人であることは間違いない。



丹念に描きこまれた「エースコンバット3」の立役者たち。ラフスケッチには普段は見られない私服姿や、表情までが細かに設定されている。



■若き日のティノ

声優：三宅健史（ティノ）、三宅健史（ティノ）
「エースコンバット3」

■秘蔵のフィオナ

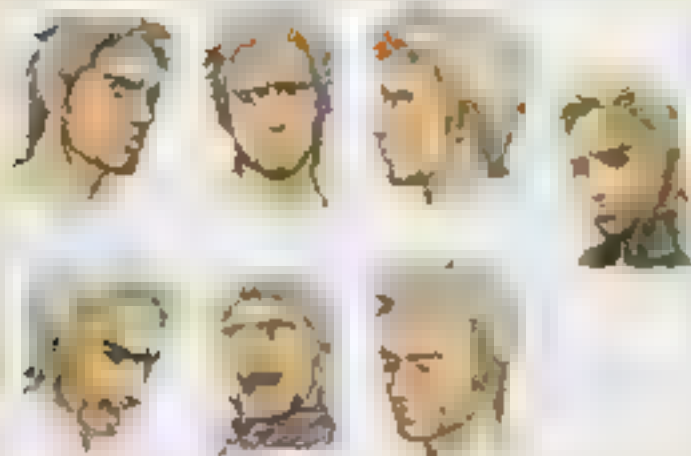
声優：三宅健史（フィオナ）、三宅健史（フィオナ）
「エースコンバット3」

■ノノノアとフィーの6年前

声優：三宅健史（ノノノア）、三宅健史（フィー）
「エースコンバット3」



脚足類とはとんと違わない人物。また、たいていイメージが定まらない人物がいる。フィ
ナとよめを、変化がないか、は、よめまるで別人のように見えて面白。



■タインニン

やわらかい口、大きな瞳、髪は、黒、目は、茶色

■ノンシア

キレイなローゼン、イブニングを着けている。髪は短く、茶色、目は、茶色



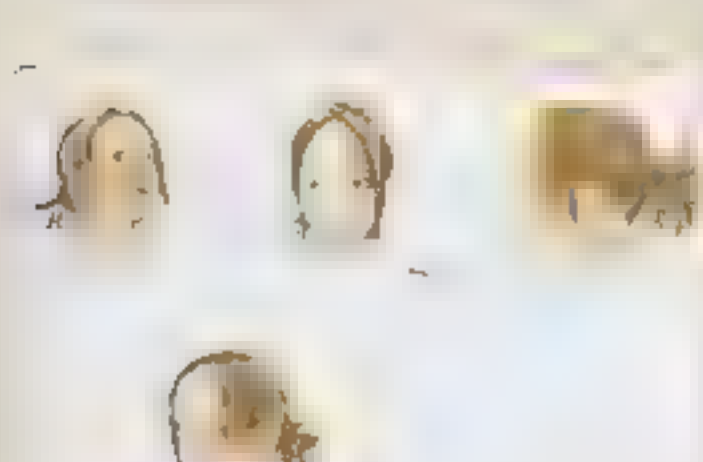
■エリック

若々しく、目元が、茶色、髪は、黒、目は、茶色



■ヨーコ

アブい、目元、髪は、茶色、目は、茶色



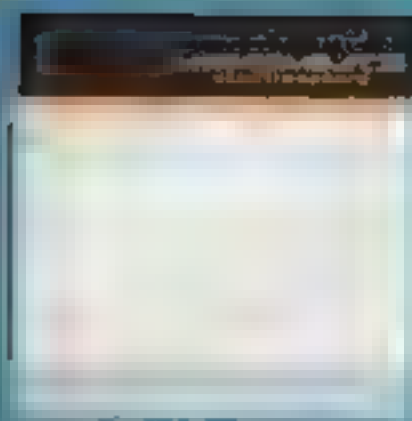
■キース

顔は、黒、目は、茶色、髪は、黒、目は、茶色



■フィー

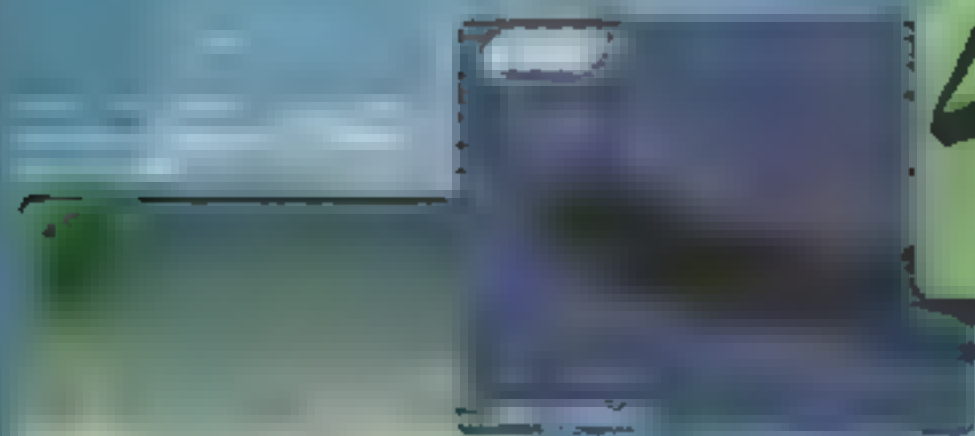
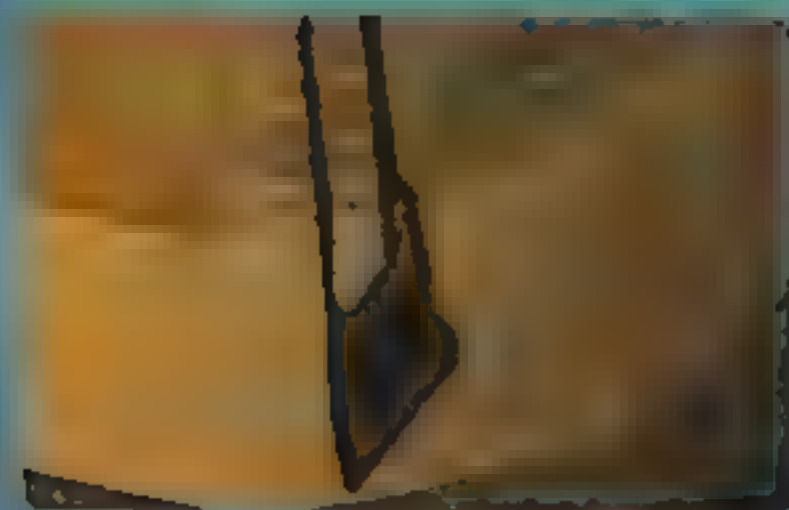
おっとりなフィー、髪は、黒、目は、茶色



THE NEW DIRECT AUDIO

the new direct audio

DIRECT AUDIO



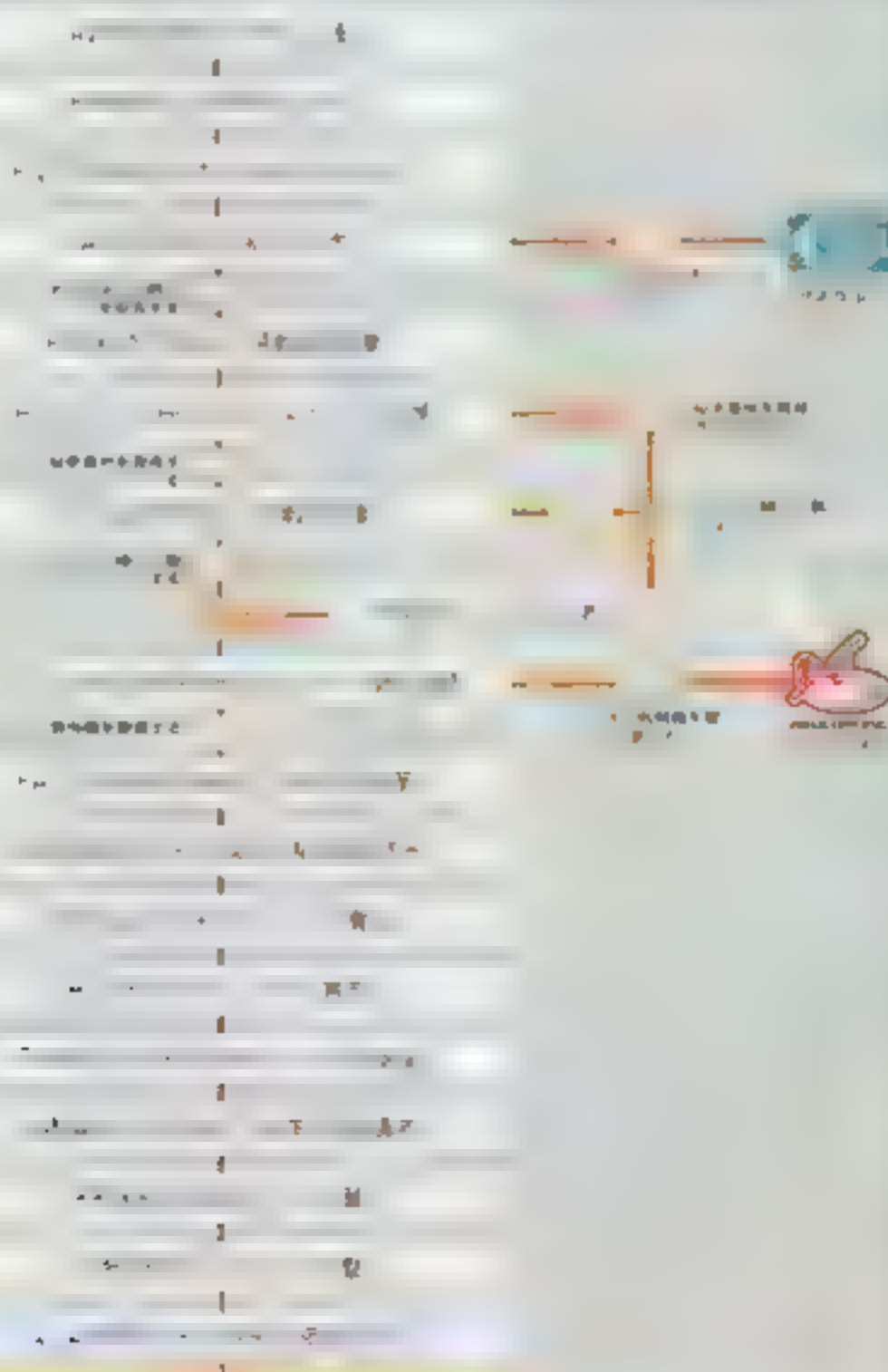
ACE COMBAT 3 electrosphere 作戦分岐図



作戦は全部で52あり、ストーリーの分岐によって3つのエンディングを見ることできる。それぞれのエンディングは、他のエンディングと密接な関わりを持ちすべてのエンディングを見ることで、全体のストーリーが浮かび上がってくる仕組みになっている。分岐条件は作戦により異なっているが、1人分が他の団体に移動する分岐と、同じ団体内で次の行なう作戦が変更される分岐に分けることができるので、間違えないように注意しよう。



プレイヤーが戦闘機パイロットとして最初の一步を踏み出すことになる始端。ここから他団体への移動イベントが発生するが、それを拒否すると、この組織でのエンディングを迎えることになるだろう。



ディジョンに誘われるままにセネラルリソースに移籍した
場合のルート。このルートを選択すると、UPEOとニュー
ムを相手として戦うことになる



SOLDIER OF FORTUNE 「F.O. 傭兵」

VEGA FLOAT 「メガフロート乗取」

メカフロート乗取する

TARGET AC 「STING」 必殺されたしもの

TAINTED PEACE 傭兵の平和は

STRATOSPHERE 部下の死を

部下を殺す

WELCOMING COMMITTEE 「シャトル乗取作戦」

CLAUSTROPHOBIA 閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

閉「家」を

BETRAYAL 「裏切」

SEMI-FRONT ATTACK 「ブレイクダウン」

SEMI-FRONT ATTACK 「ブレイクダウン」

クラークノバ代議とフィオナを守ると進むことにな
るルート。セネラルリソースのルートと同じよう
に、最早でコロボロスへの移籍イベントが発生
する



GUARDIAN ANGEL 「シャトル乗取」

THE PRIZE 乗取「家」作戦

UTOPIAN DREAMS 乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

乗取「家」作戦

ZERO GRAVITY 「失重空間」

RE-ESTABLISH 「クーデターの果敢」

クーデターの果敢

クーデターの果敢

INTER REVOLUTION 乗取

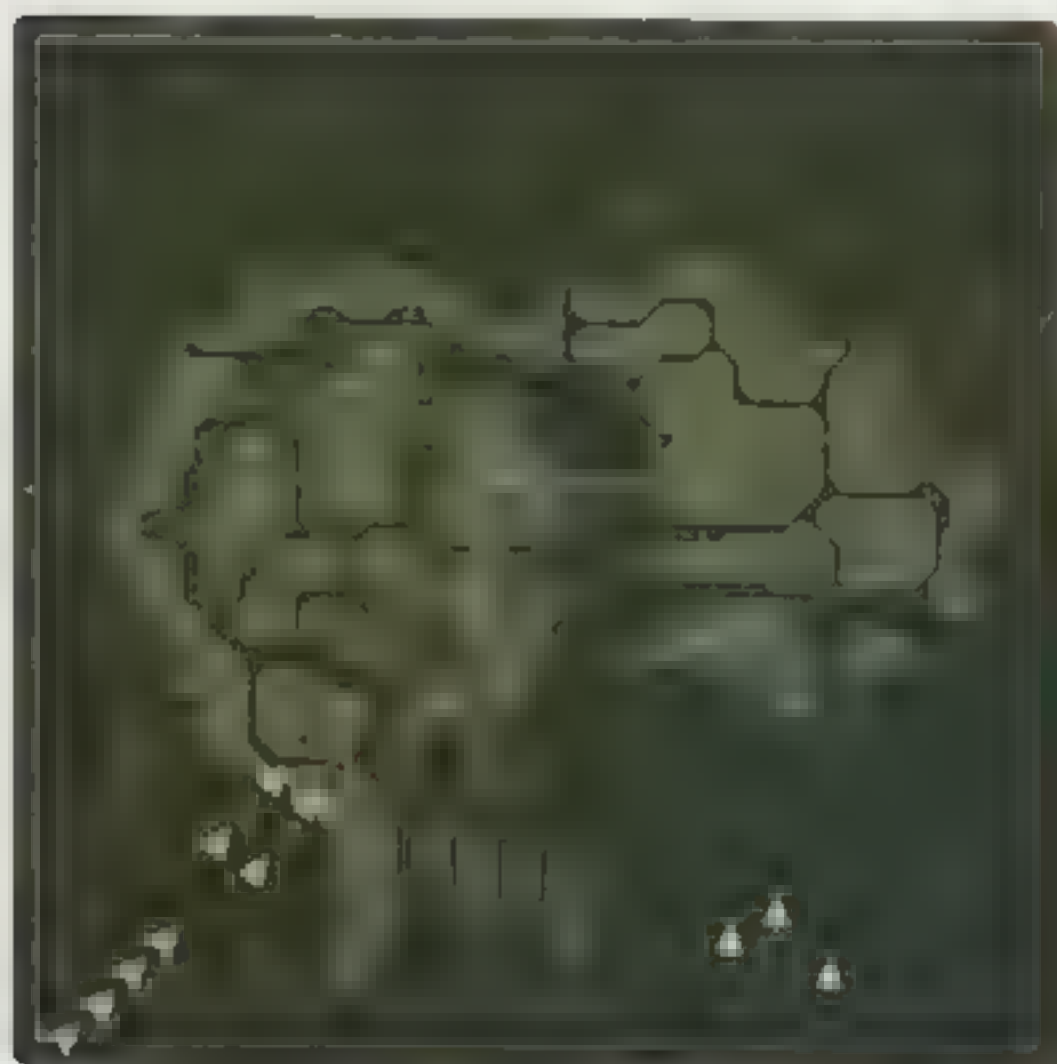
PURSUIT 「ナイトレーベン追撃」

SELF AWARENESS



UPLO、出動

モネラルリノースとニュー・エム間の緊張状態は限界に達し、ついにはニュー・エムがモネラルリノースに対して軍事行動を開始した。これ以上の紛争の拡大を防ぐためUniversal Peace Enforcement Organization (UPEO) 所属の特別航空部隊SARFのメンバーに出動の命令が入る。



△自陣と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 EF-2000E

味方機

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

		目標		その他の敵	
第1次攻撃	第2次攻撃	第3次攻撃	第4次攻撃	第5次攻撃	第6次攻撃
第1次攻撃	第2次攻撃	第3次攻撃	第4次攻撃	第5次攻撃	第6次攻撃
第1次攻撃	第2次攻撃	第3次攻撃	第4次攻撃	第5次攻撃	第6次攻撃

初出動になるミッションなので、敵機の数も少なく捕獲方法や攻撃方法を身につけるのに最適なマップ。まずは敵機の進方に回り込むこと、ミサイル発射のタイミングを覚えることなどから練習しておきたい。また余裕があれば機銃の練習をしておくことも大切。このマップはミサイルを使用していればクリアすることができるが、今後のマップでは機銃でしか破壊できない目標も出現するため、ミサイルに機銃を併用することで、ミサイルの再装填時間も有効に利用できる

このマップに出現する目標はニューコム輸送機P-601だ。この輸送機は機体が非常に大きいので動きが鈍い。通常ミサイルを2発命中させれば撃墜することが可能だが、このマップで使用できる機体はミサイルの持ち数が少ないものが多いので、時間の短縮を目指すならば先制攻撃はミサイルを使用し、その後機銃で攻撃するといい。また機体によってロックオン可能な距離は変化するが、機体の後方にとれたけ接近すればロックオンできるのかを感覚的につかんでおくようにしたい

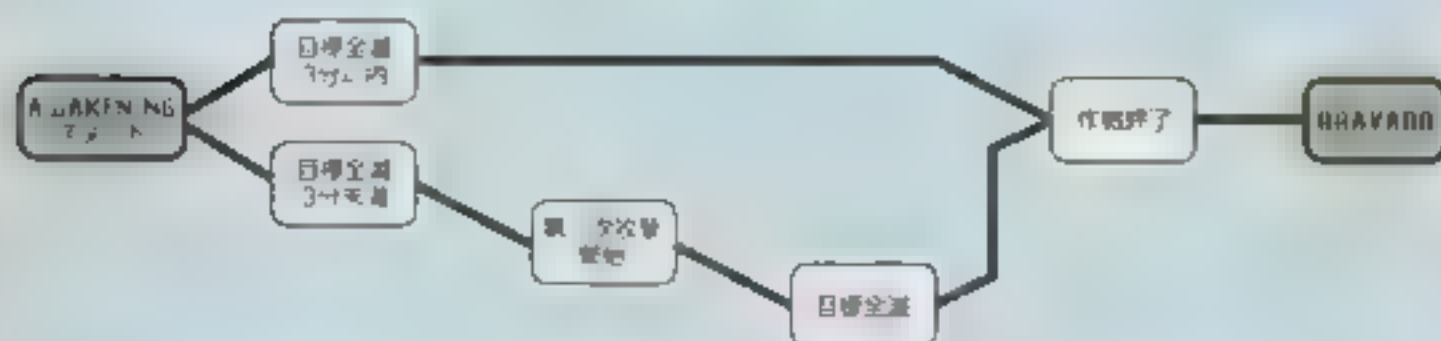


USE POINT ADVISE

慣れていないうちから戦況を扱うことが難しい。しかし戦況を使いこなすことで効率に達成率を上げることができるようになるので、どのマップでも戦況を練っておくようにしたい。またストーリーが進んで高性能な機体「格闘」できるようになると高い攻撃力の戦況が使えるようになる。連射能力や射程、威力をあらかじめ把握しておこう



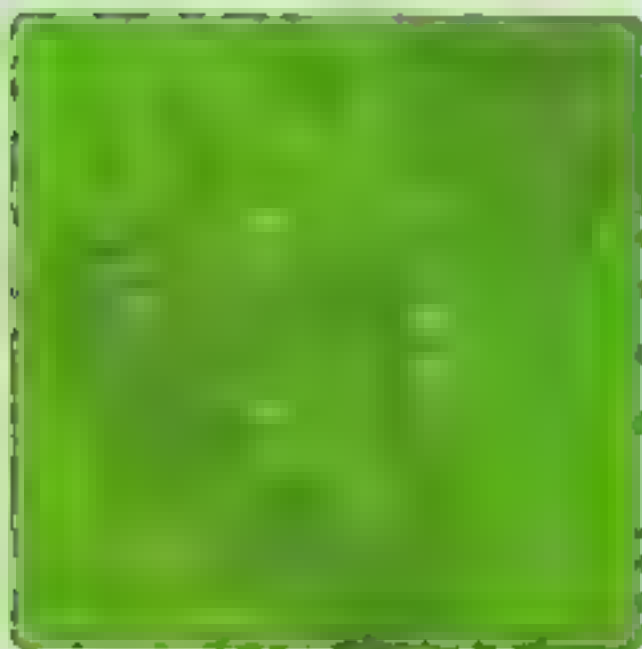
戦況の活用と達成率





、VRIのエース

セネガルリソースの航空路に対して、ワイアホロ山脈にあるニュー・ユムの基地から妨害電波が発せられていることが判明した。このことから新たな紛争の火種になることを防ぐため、この妨害電波発生基地を破壊することが決定し、SARFのメンバーに対して出動命令が下った。



△ 自機と協力 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可計白機

E 2017 14

味方體

11 7 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 10

攻擊不同性能

非取型対象機

dl

4 2 6

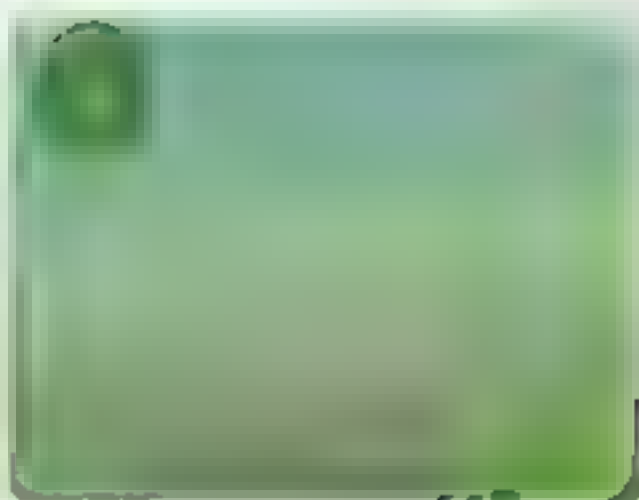
并 理

1997

題辭

	目標	その仕の筋
第一入攻撃	H. L. 2. 5	R. E. 2. 5 R. 2. 5 R. 2. 5 R. 2. 5 R. 2. 5
第二入攻撃	A. F. 2. 5	
第三入攻撃		

初の地上攻撃を含むミッションだ。まず空中で敵機と遭遇するがこれは目標ではないので、時間がない場合には無視してしまおう。敵機の背後をとることは簡単なことで、余裕があったら撃墜しておくとも地上攻撃に集中できる。またレナやフィーなどの同僚が敵機を撃墜してくれることもあるが、あまり当てにはしないでおう。逃げる敵機を深追いつて作戦領域から離脱してしまわないように注意することも大切な

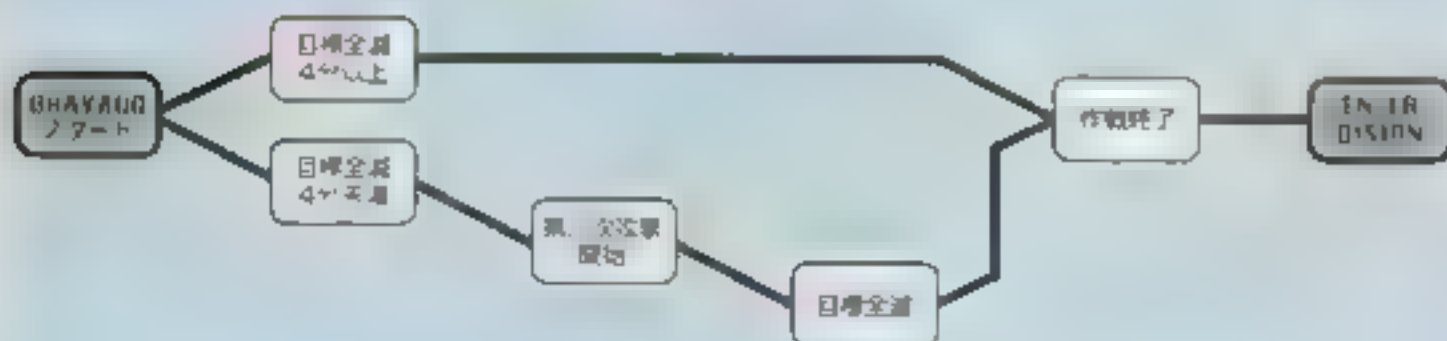


レーダーサイトを8個破壊することがこの作戦の目的だ。レーダーサイトの周りには機関銃やミサイル発射台が設置されていることもあるので、先にこれらの施設を破壊しておいてから、目標を攻撃しておくとも落ち着いて狙うことができる。特に地上攻撃の場合はターゲットの切り替えボタンを使用して、ミサイルを発射したらすぐに次の目標をターゲティングすると効率的に破壊することができるようになる



4. 作戦 第二次攻撃の目標をすべて破壊することができたら、第三次攻撃の目標をすべて破壊することができる。第二次攻撃で破壊された目標も出現するので、高層を飛ばして、第三次攻撃の目標をすべて破壊する。第三次攻撃の目標をすべて破壊したら、第四次攻撃の目標をすべて破壊する。第四次攻撃の目標をすべて破壊したら、第五次攻撃の目標をすべて破壊する。第五次攻撃の目標をすべて破壊したら、第六次攻撃の目標をすべて破壊する。第六次攻撃の目標をすべて破壊したら、第七次攻撃の目標をすべて破壊する。第七次攻撃の目標をすべて破壊したら、第八次攻撃の目標をすべて破壊する。第八次攻撃の目標をすべて破壊したら、第九次攻撃の目標をすべて破壊する。第九次攻撃の目標をすべて破壊したら、第十次攻撃の目標をすべて破壊する。第十次攻撃の目標をすべて破壊したら、作戦完了。

戦闘行動分岐図





セネラルのティション

SAFの活躍により、ニュー・ユームの軍事活動も沈静化の兆しを見せ始めた。そこでこのときを利用してセネラル・コースと共に訓練飛行を行なうことになった。大戦ではないとはいえ、相手はセネラルの大戦部隊なので気を抜くことはできない。紛争が激化したとき、素早く対応できるように、万が一にも、心してかかるようにしよう。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中の他の機 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の機 □ NON TARGET

使用可能自機

EF 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

味方機

F 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

		E17				その他の機			
第1次攻撃	Of	1	2	3	4	5	6	7	8
第2次攻撃	a	1	2	3	4	5	6	7	8
第3次攻撃									



ONE POINT ADVISE



空にぶつづるつもりで

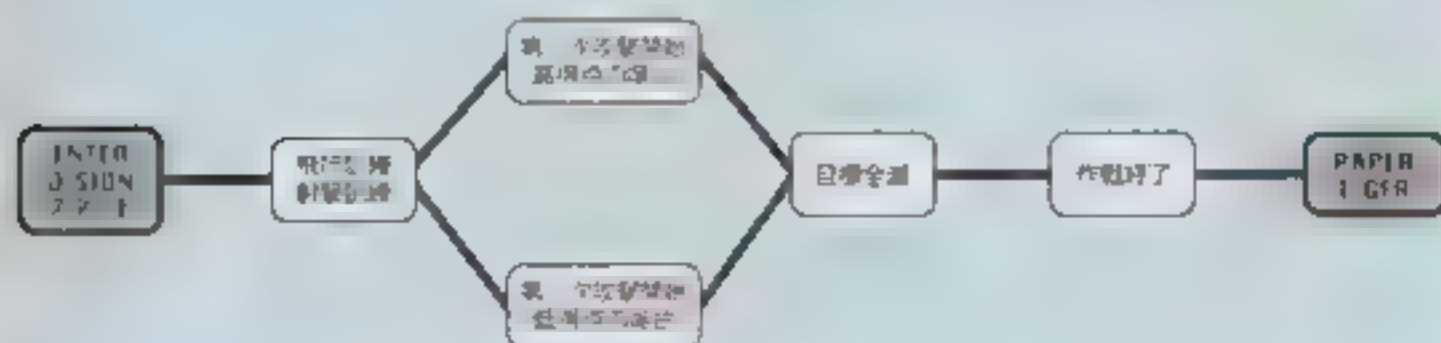
ディジョン機とのランデブーで高得点をとるために必要なのは、接近して飛行することだ。そのために必要なのは攻撃性と制御性だが、ディジョン機はどちらの点も、飛ぶのかを知ることも重要になる。ディジョン機は一定の飛行パターンに従って飛んでいるので、そのコースを覚えて、機体が重なるような気持ちで飛行するようにしよう。機体の性能はディジョン機のほうが高いので、同じコースを取るのではなく、ショートカットを狙うといい

まずはセネラルリソースのディジョン機との飛行訓練だ。この訓練ではディジョン機に接近し追尾していくことで得点を得ることができる。ディジョン機は速度が速いので、自機選択の場面では、最高速か速い機体を選んでおくと高得点を取りやすい。次の訓練は空中射撃だ。空中にいる3機のデコイを機銃で破壊し、そのあと地上攻撃に移る。デコイは後方から追尾して直線状にならふと3機連続で破壊することが可能。タワーを破壊する地上攻撃では、地上に激突しないように注意しよう

ニューコムが輸送機から投下されたコンテナが目標。コンテナは落下傘を使用しているため、落下速度は比較的ゆっくりだ。まずはコンテナを投下した輸送機を破壊。そのあと周囲を飛行している誘惑機を排除しよう。コンテナはほとんど一歩地上になって降下しているのだから、ちうもその延長線上のを飛行すると無駄なく破壊することができる。万が一撃ちもらってしまったときには、脱出飛行で目標を逃わないうで一気に離脱してから再び接近したほうがいい



戦闘行動分岐図





2. 小島 隆雄



▲ 自衛と親方 ▲ 空中の目標 ▲ 空中その他の艦 ▲ 地上の目標 ▲ 海上のその他の艦 □ NON TARGET

使用可能自機 EF-2000E, MG-33, F/A-18J, ...

味方體

攻擊不可排擠

FA. TES 4 H. 1957 F

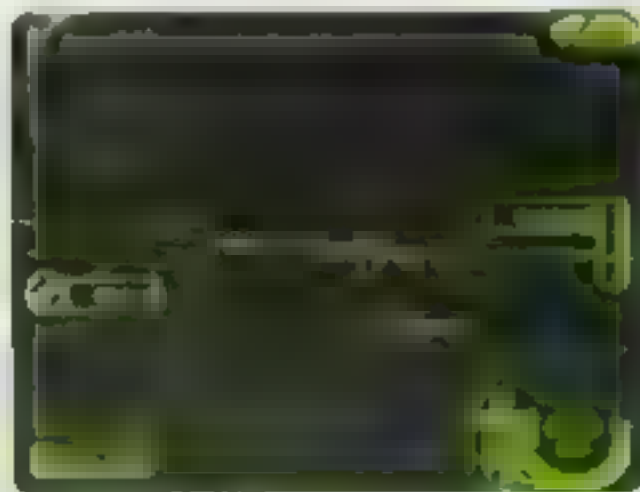
敵機

		目標		その他の船	
第1次攻撃	A → EF	NV →	→ HS → D →	H	→ → EF 2 → H 4 MSSL → D
第2次攻撃	H → 2 H 2 →				
第3次攻撃					

海上移動都市メガフロートとその近辺が戦闘の舞台。出現する敵機も戦闘機なので少々難しくするかもしれない。メガフロート上にはミサイル及び機銃の砲台が設置されているため、もやみに近づいてしまうとダメージを受ける可能性が高い。敵機との戦闘はメガフロート上空を封じて行なうか、砲台を先に潰してから行おう。とくにミサイル砲台は強力な追尾ミサイルを放ってくるので、曲断しているとダメージを受けてしまう。また民間機、攻撃を仕掛けると達成度が低下するので注意したい。



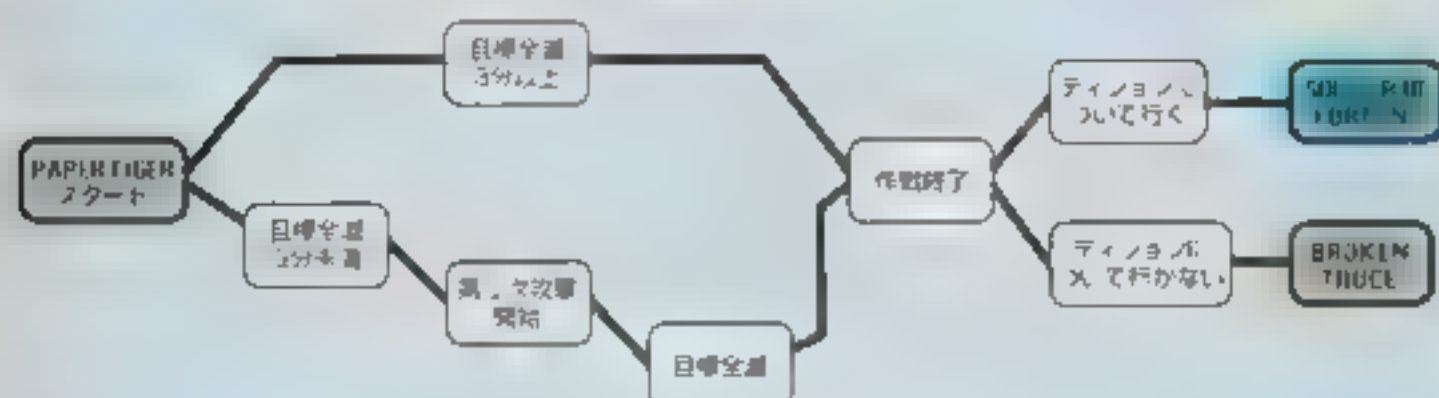
目標となるR-201は攻撃機なので、空中戦闘の能力はさほど高くない。そのため簡単に背後をとることができる。ただR-101は戦闘機なので旋回能力も高め。慣れないうちは背後をとるのに苦労すると思うので、ロケットオンをしたら早めに攻撃するようにしたい。自機の速度が速い場合はロケットオンできる距離に接近するまでに時間がかかるともあるので、スピードが速めの戦闘機を選択しておきたい。連射速度の速い短距離ミサイルが装備できるF/A-18Lに搭載するのもいい。



このミッションでは初めて敵船が出現する。夜間は暗いので、サイレン格納が設置されているため攻撃力が低い。しかしGARRIERなどの名前についたものを破壊すれば一撃で撃破することができる。船舶の攻撃に慣れてきたら、他の場面で地上攻撃のための許可も兼ねて砲台やミサイルを一つずつ潰していく攻撃方法に切り替えてみよう。高空からを降下して爆撃する方式も強力な攻撃を可能にするのに有効なので試してみよう。



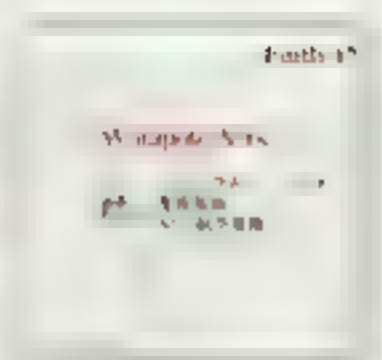
戦闘行動分岐図





停戦協定放棄

11月16日、クノ・クノ代表議員の尽力により締結された停戦協定を放棄された。そこで、セネラルリネースの戦闘部隊から、ゴムの航空基地に対して侵攻を開始した模様だ。これ以上の戦闘の拡大を防ぐため、セネラルリネースの部隊からニューゴムを知らなければならない。54116のメンバーに対して出動命令が下された。



△白黒と緑方 ▲空軍部隊 △空軍部隊 ●赤い方 ○空軍のそのものの艦 □NDN TARGET

使用可能自機

味方機

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

機名	機体	機体	機体
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3

セネラルリソースの戦闘部隊GRDFとははじめての戦闘で、まずは基本通り敵機の背後に回りこんでミサイル攻撃をしよう。ただし目標となるF-15S/MTのほかにもF-16XAも出現するので、手回取っていると第二次攻撃を喰いなくなってしまう。手早く片付けよう。また余裕があったら、味方であるニューコムが撃たれるように誘導してあげよう。今回は地上攻撃のない空中戦だけの作戦なので、制空能力に優れた戦闘機に搭乗するようにしよう。

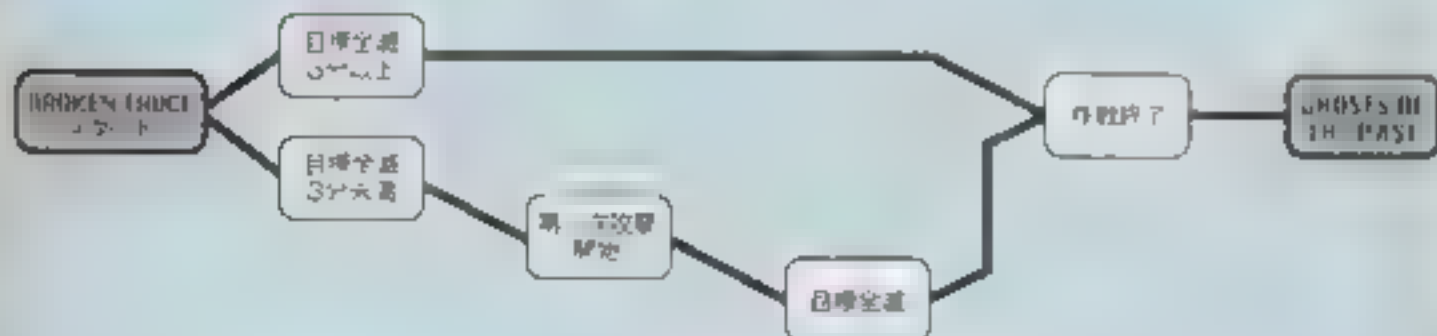
● 火攻撃の目標となるB-1Cはセネラルリソース製の爆撃機。この機体は大量の爆弾を搭載することを目的として作られたため、機動性が低い。背後に回ってミサイル攻撃を行えば簡単に撃墜できるだろう。ターゲットが大きいための機銃も当てやすく、ミサイルと併用すればさらに短時間で破壊できる。ただし通常の戦闘機と異なりF-16XFが出現するので、爆撃機に気をとられて資金を回られないようにした。できれば先に通常の戦闘機を殲滅してから、爆撃機を料理にかかろう。



F-16XAとF-16XFは別個の機体ナンバーだが、性能的には大きく違っている。XAタイプは対地攻撃性能を重視したため、機動力や機銃がややXFより劣る。機銃は手短、一方XFタイプは空中戦に特化した機体で、機銃などにつくことが多い。ミッドウェー海戦で出現する戦闘機はそれぞれ目的別、特化している。なので、敵機の性能を把握しておくことが戦略的な攻撃方法に役立つ。……かであるように。



図1-10-10 戦闘機の種類





よみかえる記憶

SAREのメンバーの活躍により セネラルリソースとニュー
 コムの協定は回避された。しかし紛争海域でセネラルリソ
 ースの偵察機が確認され、その行動の真意を確かめるため
 レナとプレイヤーに対して出動命令が下った。これ以上の
 両社の対立を避けるためにも、確実に偵察機の目的を確か
 めなければならない。



△ 自機と能力 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の船 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の船 □ NON TARGET

敵機

(F-2X) M-33 F-A M F-FY F-B D B-V

味方機

S-37 L+

攻撃不可能機

敵機

A-F 117X

△ 自機と能力
 ▲ 空中の目標
 △ 空中その他の船
 ● 地上の目標
 ○ 地上のその他の船
 □ NON TARGET

敵機

	目標	その他の船
第一次攻撃		AM-66B × 17
第二次攻撃	BASE	AM-66B × 3 M-DRCFOIL × OIL TANK × 2
第三次攻撃		



ONE POINT ATTACK

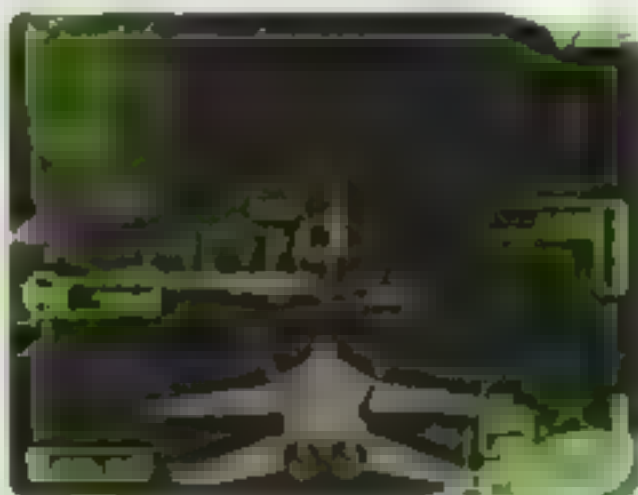


1. 敵ヘリを撃つ

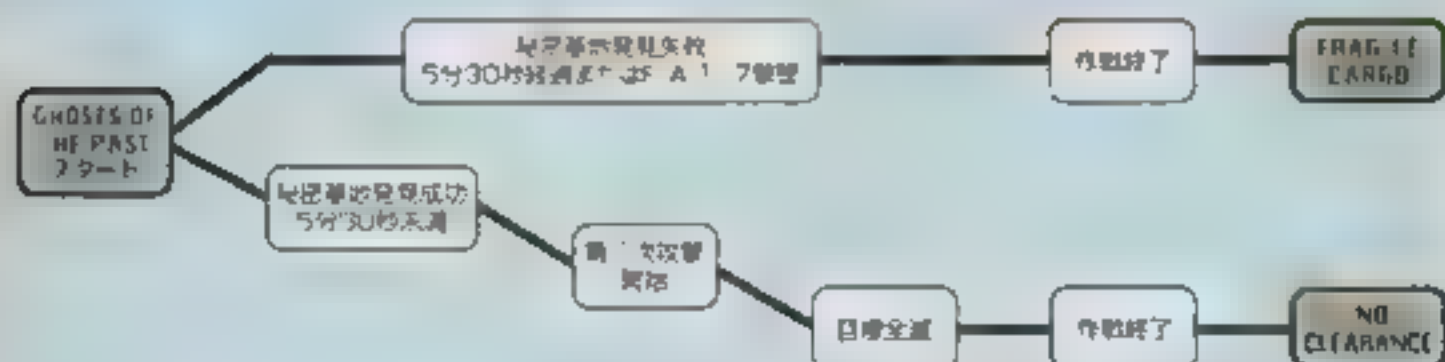
この作戦で使用する敵機は偵察機を除けば AH-66B という 1 機ヘリコプターのみだ。この敵機ヘリは主に暗所でこちらを攻撃してくるので、ロックオンが可能な距離になったら早くミサイルを発射して撃墜したい。耐久力も低いためミサイルが一発命中すれば確実に破壊する。ただしヘリコプターだけあって上空移動でこのミサイルを回避することがよくあるので、2発くらいミサイルを撃っておいてもいいだろう。

このミッションでは、高度が高すぎると当初の目的である偵察機の行き先を確認するまえにミッションが終了してしまうので狭い峡谷を低空で飛行しなければならない。また速度が速いと壁に衝突したり偵察機を追い越してしまうことがあるので、注意したい。ただし遅すぎると偵察機を見失ったり、失速して水面に衝突してしまったこともあるので気をつけたい。また目標となる秘密基地は3箇所ランダムで出現するので、偵察機より先に飛んでも見つけることはできない。

この作戦で目標となる秘密基地がある深谷は、円のような形をしているため1回目の攻撃に失敗しても迂回して再び攻撃できる。ただし水面との距離がわかり難いので、高度計をよく見ておかないと衝突してしまうことがある。また達成度をあげたいならば、深谷を通過中に出現する敵機は確実に撃墜し、秘密基地に侵入したときも敵機やオイルタンク、高速艇を破壊してから、基地を爆撃するようにしたい。もしも偵察機を見失ってしまった場合には、レーダーをよく見て追いつこう。



MISSION FLOW





140

Export Utility

ア 乙 丙 丁 戊 己 庚 辛 壬 癸

14



伊藤仁孝自序

EE, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678,

味方機

2. $\Gamma_T \cap \Gamma_{T+1} = \emptyset$ and $\Gamma_T \cup \Gamma_{T+1} = \Gamma$.

攻擊不可能機

E 220 (テトラソール)

2000

白 86214147

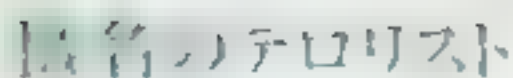
4. 2. 2004

非攻擊封鎖機

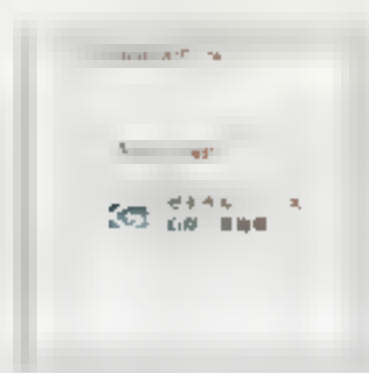
D 10—2002CMT

酸 1 份

078



突然TPEIの本拠に匿名の犯行声明が届いた。致死性の高い細菌兵器を搭載した飛行船をアケセル・ヘイ沿岸工業地帯に送りこんだということだ。もしも飛行船から細菌兵器がばら撒かれたら多くの市民が犠牲になってしまう。このテロを防ぐためにSARTのメンバーに山田竜介がとされた。



▲ 自機と味方 ▲ 空中の目標 ▲ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

EF-2000E, MG-33, F/A-18U, F-16XEU, B-101U, B-20...

B.O. 100 B.OIU, E.L. 100

攻擊不可能機

4.75

А. М. Ткачев: 18
А. М. Ткачев

日 報 工 事 報 告 第 一 号

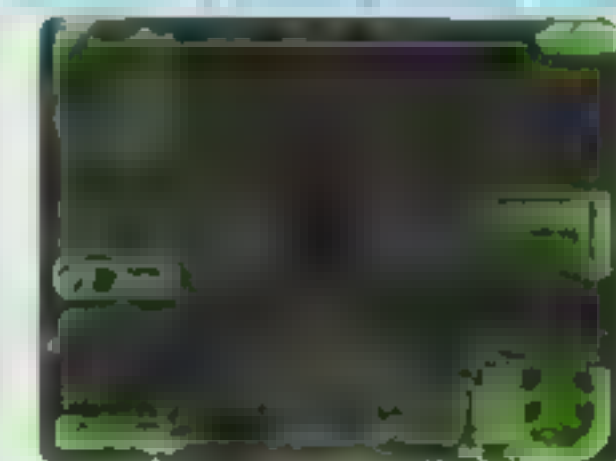
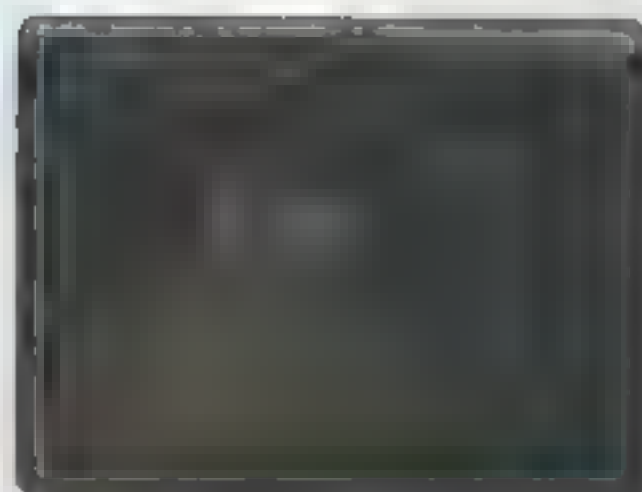
謝 文 敬 啓

	目標	その他の融
第一次攻撃	CHIMNEY 煙突	
第二次攻撃	HYDRO-CIL	
第三次攻撃		

飛行船の出現位置は13箇所の中からランダムで決定される。その飛行経路には建造物が建っているのので、飛行船がぶつかる前にその建造物を破壊しなければならない。またそのとき飛行船から離れすぎていると、目標として認識することができないので、飛行船から離れすぎないよ

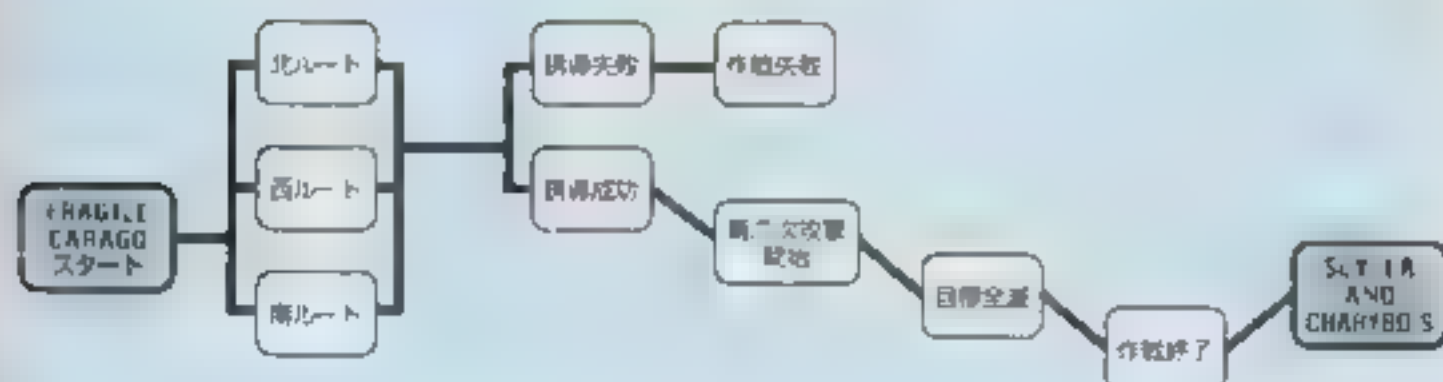
うしたい。
もしも飛行船を攻撃し、破壊してしまった場合には、その時点で作戦失敗になってしまうのでアロリストが憎く、攻撃してはならない。

目標となる建造物はほぼ一直線上にならんで建っている。あたり判定は大きめなのでミサイル、機銃のどちらでも破壊することは簡単だが、近づきすぎて衝突しないように、注意しよう。また破壊したあと上部から落下して、残骸はすり抜けることが可能なので、残骸を避けよう。そして、他の障害物や地面に衝突するようなことにはならないようにしたい。建造物を破壊したあとには、不時着した飛行船から高速船が出現する。この高速船は非常に強力なので遠距離からミサイルで破壊しよう。



スタート位置はランダムで決定されるため、作戦開始まで不明だ。また目標と同じ形の建造物がマップ上に多数存在しているが、目標以外は破壊できないので注意した。もし目標とそれら建造物の区別がつかなくなった場合は、飛行船が出現してレーダーとマップ画面で確認しよう。目標以外の建造物に近寄りすぎた場合には、建物を破壊しないと飛行船が撃墜されてしまうこともあるので、攻撃は遠くに行なうようにしたい。

戦闘行動分岐図





Haus

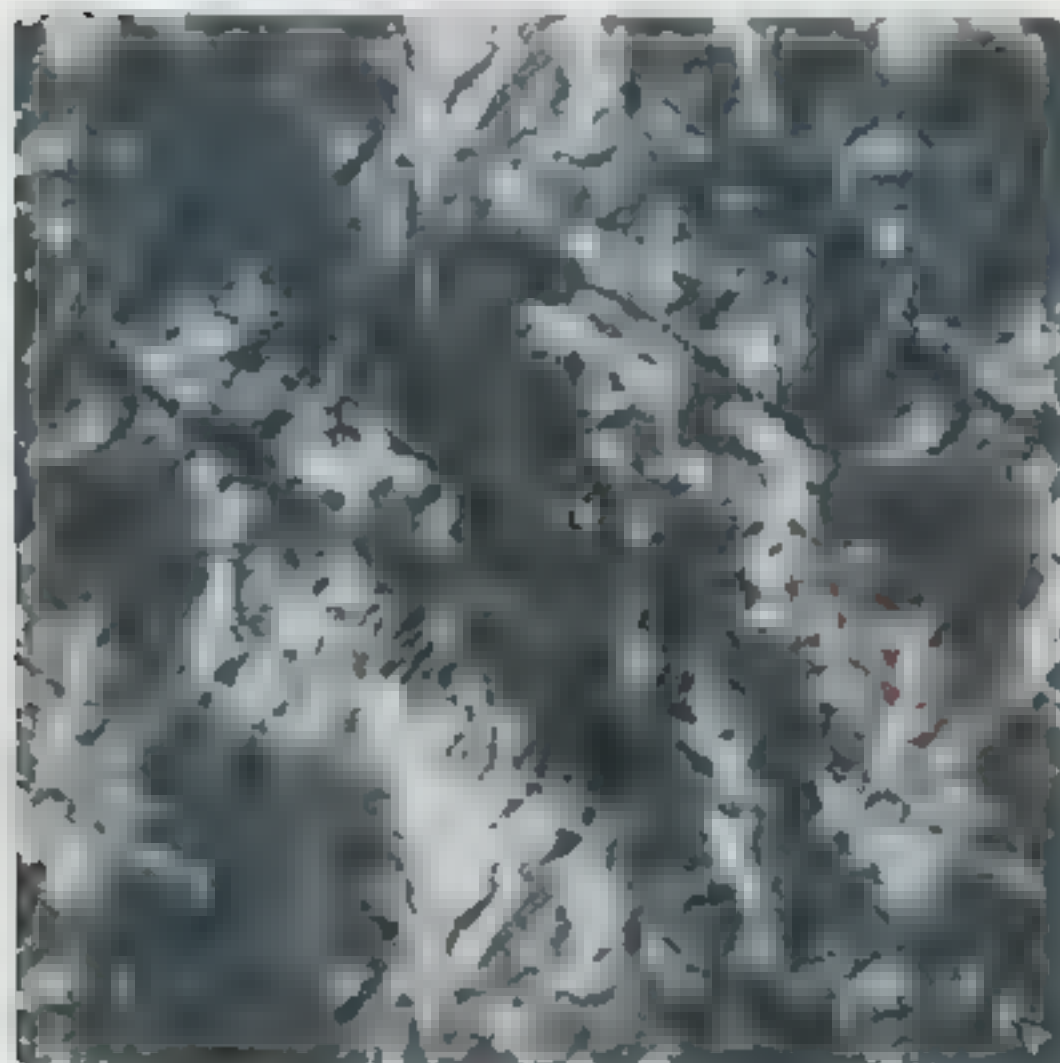
Mitgliedern

Top

PDF

PDF

PDF



▲ 自機と味方 ▲ 空中の目撃 ▲ 空中その他の敵 ● 地上の目撃 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能目標 / EF-2000E, MG-33, F/A 18U, F-15E, ...

味方機 R-101U エリック R-505U (クランク/4 フォン)

攻撃不可能機 F-22C (フィッシュ), F/A 32C (ホース) S 7 *

融機

	目標	その他の数
第一次攻撃	F A 320 × 5	
第二次攻撃	R 5050 × 3 ク 7.4 R 0.0 ×	50.37 × 4
第三次攻撃		

[illegible]



今回の作戦ではクラークソン代表の乗った専用機を守ることが任務だ。セネラルリソースのディションらの攻撃を乗り切ると、大きな分岐が出現する。ここでR-101と専用機のどちらを撃墜するかによってストーリーが大きく別れてくるので、自分の信じる道を選ぶようにしたい。どちらの機体もミサイル一発で撃墜することができるので、やり直しは効かない

二 攻撃

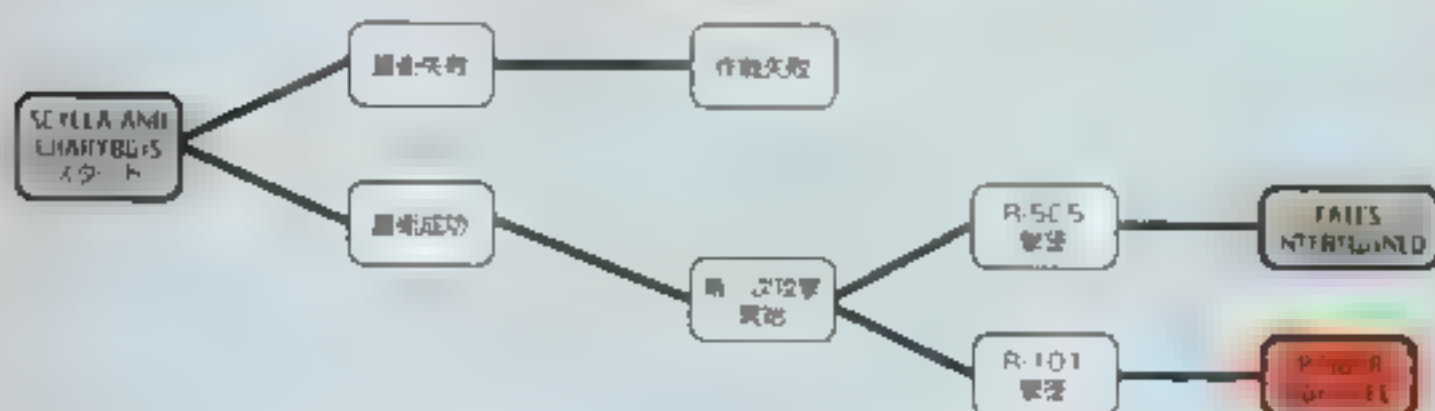
第一次攻撃の目標はセネラルリソース製の戦闘攻撃機 F/A 32Cだ。この機体は汎用性も高いいろいろなミッションで多用されている。旋回性能や攻撃性能もそれなりに高いので、脅威をとるのに少々苦労するかもしれない。そういう場合は目標が自機の正面を横切るような形のときにもミサイルも発射してみよう。その回避行動によってより有利な位置を占めることができる場合があるからだ。また船機を破壊することに夢中になると露出状態を撃墜されてしまうので、離れすぎないようにしたい



空中戦

この作戦のあとには全機油を受けなければならぬ。空-空戦のコノとしては、まず敵機の後部をまっすぐ追尾し、速度を上げてゆっくりと近づいていく。そして船-空戦の下からすくいあげるように接触すると多く船油を受けられる。このとき速度が遅すぎると失敗してしまうので、エアブレーキで調整しよう。どうしてもうまくできないときには、スタートボタンで自動的に船油を受けられる。

戦闘行動分岐図





UPHの早急

クラークソン代表とフィオナを失ってしまったNARFのメンバー。果して彼らは本当にスハイだったのだろうか。そんな中、セネラルリソースの空軍基地に向かってニューゴムの戦術部隊が出撃したとの情報が入る。クラークソン代表のいない今、両者の紛争に歯止めをかけることができる人物はいない。それでもNARFのメンバーは出撃する。

SEVEN
KILLER



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機

F-15E V-22 F-35 F-36 F-37 F-38 F-39

味方機

F-15E V-22 F-35 F-36 F-37 F-38 F-39

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第1次攻撃	F-15E x4	
第2次攻撃	F-35 x9	
第3次攻撃		

SEVEN
KILLER

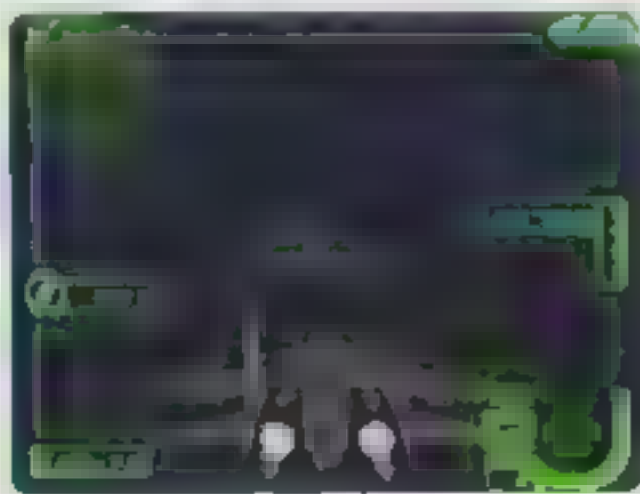
R-311は速度が速い反面、旋回性能などが低いため、自機の速度が速ければ簡単にロックオンして撃墜することができる。ただしR-311の速度が自機よりも速い場合には、ロックオンが可能な距離に接近できるまで時間がかかってしまう。そういう場合は他の目標を先に破壊するようにしたい。

高高度ではこちらの機動性も低下し、攻撃に有利な地点を占めるのは難しい。できればこちらが自由に飛行できる高度まで降りてから空中戦を挑みたい。



作戦の最初に出現する目標はニューコム製の最新鋭機R-531。この機体は複数のR-311を機体下面に懸架し作戦領域、移送することを目的に開発された。つまりこの機体を破壊することで第二次攻撃で出現するR-311の機数をより少なくすることができる。

高高度を飛行するため自機の機動力も低下してしまうが、R-531は速度も速く旋回性能も低いので1回ロックオンすれば簡単に撃墜することができる。第一次攻撃で1機でも多く破壊するように心がけよう。



ONE POINT ADVISE

高度を上げろ

このミッションで達成度を上げるためには、戦いの過程ではなく作戦終了までの時間を短くする必要もある。そのためにはR-311が切り離される前まで全てのR-531を撃墜してしまおう。高高度での戦闘は機動性が低下するため戦いづらいが、水平飛行で自機を十分に上げてから一気に上昇して、ロックオンするようにすると比較的楽に撃墜できる。ストールした場合にはすぐに機首を下げて速度を取り戻そう。



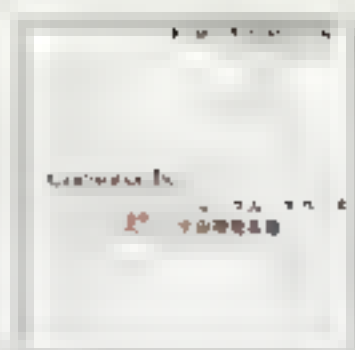
戦術行動分岐図





星を目指す光

ゼネラルリソースはニューゴムの宇宙開発基地に対して攻撃を開始した。どうやらシャトル打ち上げの敵についての作戦のようだ。ニューゴムからの救援要請を受けたLPEOはSARFに出動命令を下し宇宙基地の防衛を命じる。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中の他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機

F-22C (ディショノ) F-22C (ディショノ) F-22C (ディショノ) F-22C (ディショノ) F-22C (ディショノ) F-22C (ディショノ) F-22C (ディショノ) F-22C (ディショノ)

使用可能自機

Su-37 (レナ) Su-37 (エリック)

攻撃不可能機

F-22C (ディショノ)

非攻撃対象機

A-18以上敵機

H-18以上敵機

G-18以上敵機

D-18以上敵機

敵機

	目標	その他の敵
第一攻撃	ANTAGON	F-22C (ディショノ)
第二攻撃	F-22C (ディショノ)	A-18以上敵機
第三攻撃		

地上拠点制圧用機体アントリオンと軍需の戦闘機隊から宇宙開発基地を守るのが今回の任務だ。アントリオンはミサイルでロックオンが可能なので、空中ですべて撃破するように心がけよう。また撃破数を伸ばしたい場合にはF/A-32Cも撃墜したいが、この機体はなかなか背後をとるチャンスに恵まれない。慣れないうちはアントリオンを全滅させることを最優先で考えよう。余裕があったら大型機C-17Bも撃墜しておこう

目標となるアントリオンは空中では素なターゲットだが地上に着陸すると少々やっかいだ。空中で効率的に破壊するにはロックオンの切り替えをうまく利用したい。ミサイルの発射後にロックオンの切り替えを行なってもミサイルは目標に向かって飛んでいくので、素早く切りかえることでアントリオンを連続して撃破することができる。そのためにはミサイル誘導数の多い機体はこのミッションでは選択しておきたい。なおアントリオンが着陸すると達成度は最低になってしまうので注意したい



TIME-PSHIFT-BOYFIRE

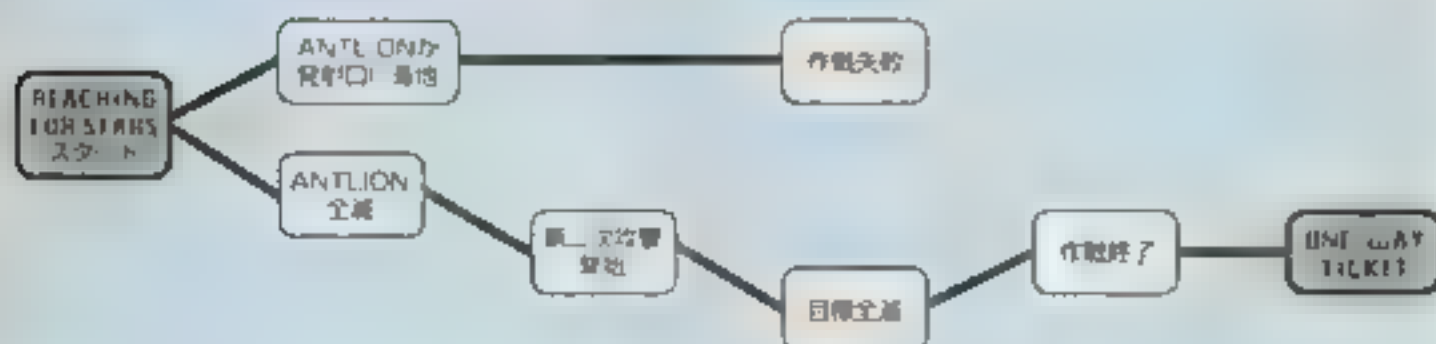


C-17

C-17はゼネラルリソース製の大型輸送機だ。おそくアントリオンはこの機体から投下されたと考えられる。そのためこの機は高い高度を飛行しており、すぐに作戦領域から離脱してしまう。この機体を破壊したいのならば作戦開始とともに素早く風速をあげ、レーダーとマップを併用しつつ追跡するようにしよう。達成度のために破壊数を伸ばしたいときには、しいきかなので逃さないようにしよう。



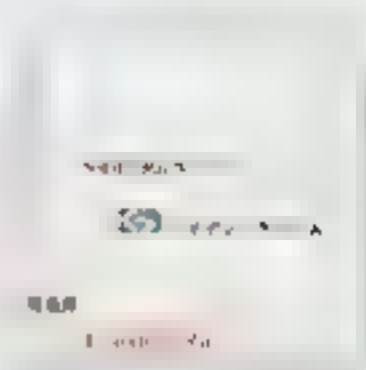
戦闘行動分岐図





ユニット情報

ゼネラルリソースによるニューコム宇宙開発基地への攻撃を防いだのもつかの間。今度はLPRRが極秘に研究をすすめていたユニットが何者かによって奪取された。奪われたユニットとは何なのか。なぜLPRRがそれほど重要なものを保管していたのか。すべては謎に包まれたままVRFは出動する。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 / EF 2000E, MG-33, F/A, HL, F-1EXFU, R-10, R-201U, Su-37

味方機 / Su-37 (味方) (味方) (味方)

攻撃不可能機

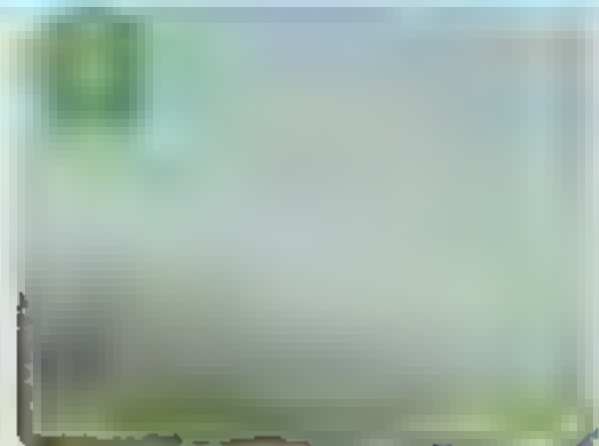
非攻撃対象機 / A TRAIN×2

敵機

	目標	その他の敵
第1次攻撃	A TRAIN×6	F/A 32×16
第2次攻撃		
第3次攻撃		



ONE-WAY TICKET

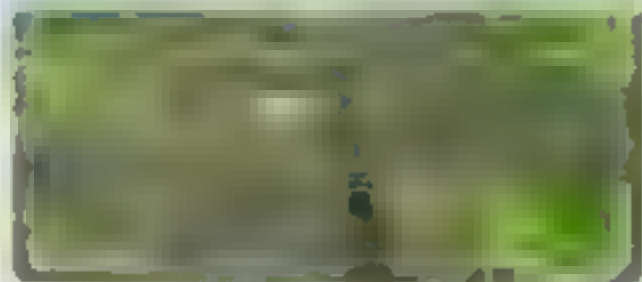


列車を倒す

列車の護衛機として多数の敵機が出現する。達成率を上げたい場合はこれらをすべて撃破しよう。F/A-32Cは戦闘攻撃機だが汎用性も高く、倒れない機体だ。またこちらの発射したミサイルを回避することもあるので、ミサイルを連射発射したり機銃を併用するなどして撃破してしまおう。列車を追っているときに上空からロックオンされることもあるので、早い段階で全滅させておくと、目標への攻撃に集中できるだろう。

列車を効果的に攻撃するには、高度を地表ギリギリまで落とし水平飛行で攻撃するといい。そうすれば列車の砲台からは死角になるので、攻撃を受ける可能性が低くなる。ただし地表に衝突してしまうと大きなダメージを受けてしまうので、攻撃する時間はなるべく短時間にするように心がけよう。また離脱するときには列車の上空を飛行すると確実にミサイルによる攻撃を受ける。離脱するときには横に旋回しながら速度を上げて、一気に離れるように機体を操縦しよう。

今回の作戦は奪取されたユニットを奪回することにある。敵側のユニットは武装列車に積まれいずここに通じ去られようとしている。この列車はミサイルによるロックオンが効かないので機銃で破壊しなければならない。また一番後ろの車両のみが目標になっていて、その前は破壊してはならない状態になっている。つまり一番後ろの列車から順番に破壊していく必要があるのだ。また列車には強力な機銃やミサイルが装備されているので、安易に上空を飛行することは避けよう。



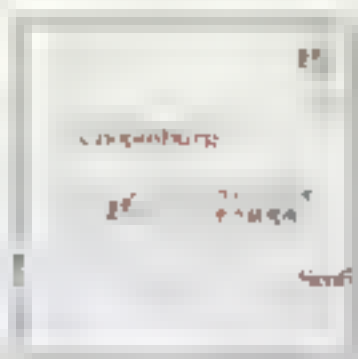
MISSION 12





ナノバイト暴走

ユーゴムのナノバイト研究所で事故が発生し、建設作業用のナノバイトが原因不明の暴走を始めた。増強を続けるナノバイトを収留しておくこととなる事案。発展する可能性がある。機体にANIMアンチナノバイトシステムを装備したエリック、プレイヤーの3人は直ちに現場へと飛んだ。



△ 前方と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機

味方機

攻撃不可自機

非攻撃対象機

敵機

【敵機】		その他の敵
第1次攻撃		
第2次攻撃		
第3次攻撃		

ナノバイトの汚染空域を飛行すると画面がゆがみ、機体にダメージを受けてしまう。またナノバイトは特殊なアンチナノバイトボムでしか撃除することはできない。このアンチナノバイトボムは、誘導機能がなくロックオンもできないので慣れるまで難しいだろう。ナノバイトの汚染空域を迂回して低空飛行で接近しながら爆撃する。うまく当てることができる。また効果範囲も広いので、照準が少しずれても大丈夫だ。目標と目標の間地点に落とせば、爆撃を継続することもできる



ナノバイトをすべて撃除すると、第二次攻撃が開始される。レナの機体がナノバイトに侵食されてしまうのが今度では動いている機体にアンチナノバイトボムを命中させなければならないので、第一次攻撃よりも難易度が高い。フィーを失ってしまったSARFにこれ以上の犠牲者を出さないためにも、レナを救うように努力しよう。第二次攻撃が始まってから4分以上経過してしまうとレナを救うことはできなくなるので、タイムリミットにも注意しておきたい



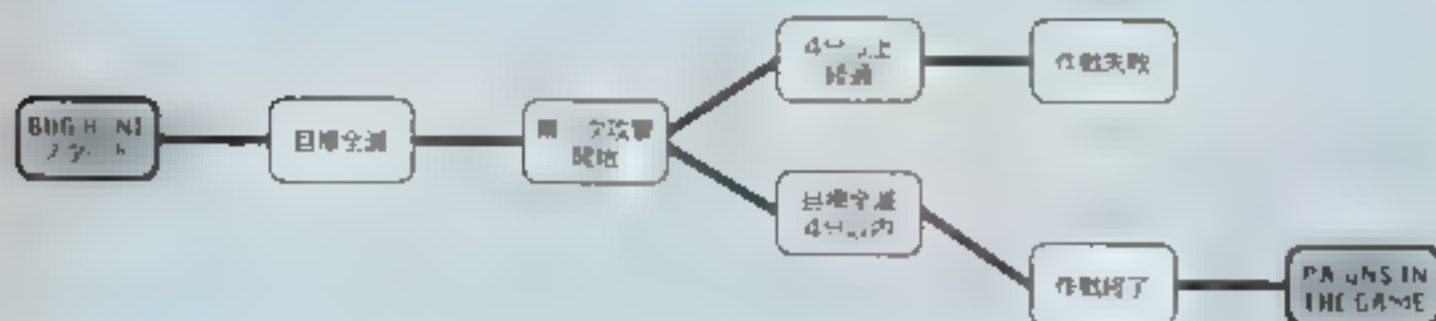
ONE POINT AOVIN

レナを助ける方法

レナの機体にアンチナノバイトボムを撃ちこむには、まずレナと速度を一致させる必要がある。そのあとレナと同じ高さの高度をとり、レナ側の方向に撃ちこむように操作しよう。速度が早過ぎるとレナ機を追い越して大きくタイムロスしてしまう。エアブレーキを消費、操作してゆっくりと接近するといい。どうしても当てられない場合は、思い切り接近してから発射してみるのもいい



戦闘行動分岐図





ハークの襲撃

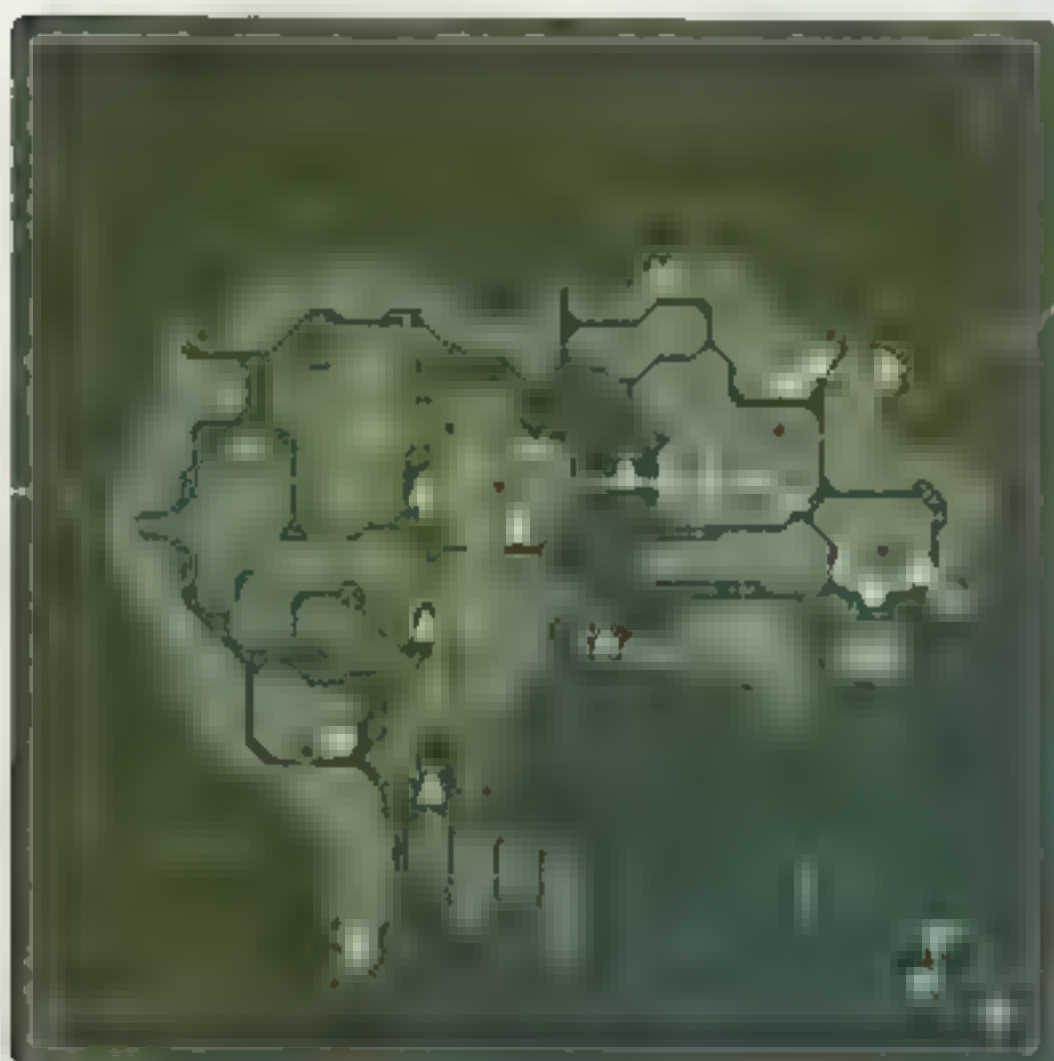
ゼネラルリソースの実質的な指導者ナシメントの突然の死
 命が伝えられた。このことによってゼネラルリソースの内部
 非常に混乱している。この混乱がニューコムとの紛争に与
 える影響を考慮したハーク司令は、SARFにニューコム製の
 攻撃機でのゼネラルリソースの兵器工場の破壊を命じる。

1.02%

1.02%

1.02%

1.02%



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の標 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の標 □ NON TARGET

使用可能自機

F-2

味方機

R-2 1.02% F-2 1.02% F-2 1.02%

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	PR PLANT × 2 RADER SITE 7	AH 66 × 2 G 14 × 2 MGSU × 2
第二次攻撃		F A 720 × 3 F 220 × 7 RF 2A2 × 4
第三次攻撃		

1.02%
 1.02%
 1.02%
 1.02%
 1.02%
 1.02%

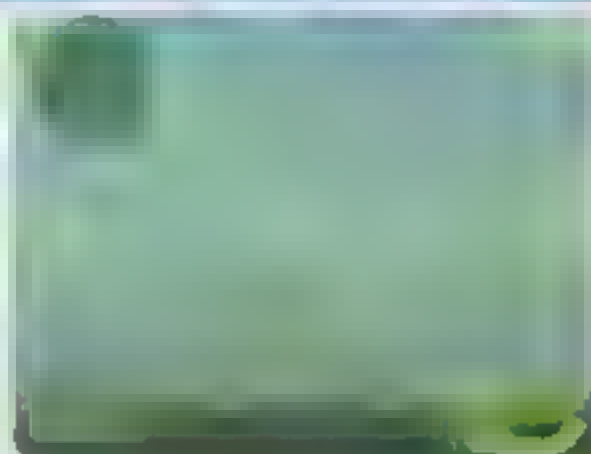
MISSION 攻

この作戦ではR-211以外の機体を選択することはできない。この機体は攻撃機なので地上攻撃には優れているが、空中戦には物足りないかもしれない。目標となるレーダーサイトの近辺には多数の砲台が設置されており、とくにミサイル砲台が手強い。ミサイル砲台は破壊に失敗すると確実に背後からミサイルを発射されてしまうので、必ず初撃で破壊するようにしよう。スプレットボムを装備として選択しておく、広範囲にダメージを与えられるので多少照準がずれても大丈夫だ



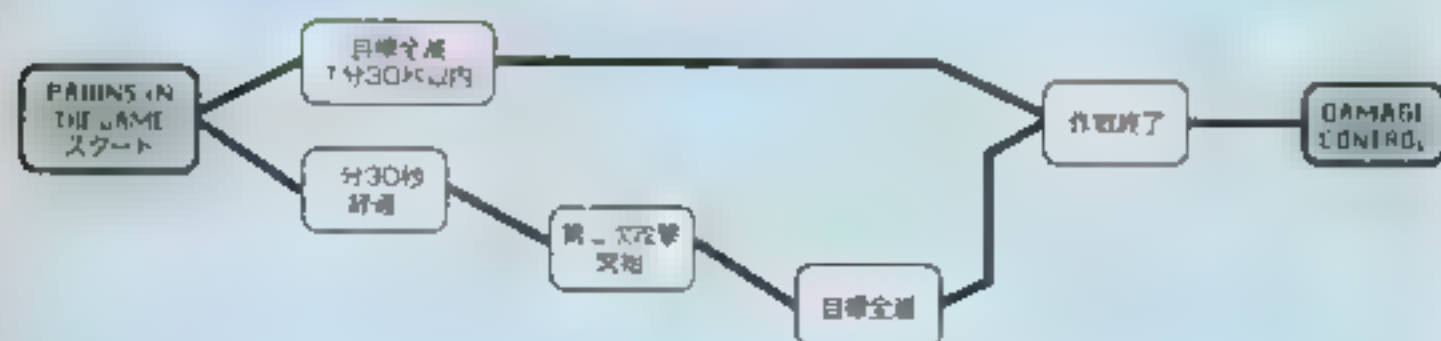
この作戦で目標となるレーダーサイトは広範囲に散らばっているの、効率よく破壊できるようなルートを考えよう。とくに速成度を上げたい場合には、タイムロスなく攻撃していくことが重要なポイントになる。作戦開始直後は味方機がノッキング(妨害電波を発すること)をかけてくれるので、その時間内になるべく多くの目標を破壊しておくとい。第二次攻撃を受けたい場合には、地上の砲台など空中戦の邪魔になるものから破壊しておく、敵機とのドッグファイトに集中できるだろう

MISSION 守



地上攻撃で目標になるのは、いかにダメージを少なくしつつ目標を破壊するかである。効率的な方法としては、まず片側の上空を飛行し目標を確認したらエアブレーキを使用しつつ急降下をかける。そのあとロックオンしたらミサイルを発射して素早く上昇する。これで敵の射程距離内にいる時間を短縮することができる。また地上攻撃中は無防備になっていることが多いので、レーダーをよく見て敵機による攻撃を事前に察知しよう。

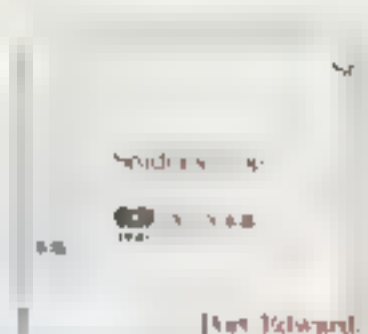
戦闘行動分岐図





始まりの指導書

前回の作戦はパーク司令の陰謀だった。これによりセネラル・ノースと...は全面対決へと進んでしまった。この紛争から無関係な一般の人々を守るためSABのメンバーは出動した。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 Su-43

味方機 ...

攻撃不可能機

非攻撃対象機 ...

敵機

	目標	その他の艦
第1 欠攻撃	... FA-3 R-34	...
第2 欠攻撃	... FA-32 ... R-35-2	...
第3 欠攻撃		...



ONE POINT UNIT



・敵機に気を付けよう

この作戦には隠敵機が出現する。これらの隠敵機はレーダー画面に黄色の光点で示されるので、絶対に撃墜しないようにしよう。ターゲット切り替えを使用中に間違えてターゲット化してしまった場合でも思わずミサイルを撃ちこんでしまうことの多いように、よく確認しよう。これらの隠敵機を撃墜してしまった場合には確実に達成率が下がってしまうので、達成率を上げたいときにはとくに注意しよう。

敵機

この作戦はセネラルリソースとニューコム両社の戦闘機を相手にしなければならないので、敵機の数が非常に多い。敵機の数が多いということはそれだけ自機の被害をとられる可能性が高いということなので、攻撃中もレーダー画面に気を配っておこう。また今回使用できる戦闘機Su-43は高性能な機体で、多弾頭ミサイルを装備することもできる。多弾頭ミサイルとは発射後、弾頭が4つに分断し敵を追跡するもので、全部命中したときは高い破壊力を持つが、扱いが難しい。

自機

自機はセネラルリソースとニューコムの最新鋭戦闘機だ、これらの機体は上昇力や旋回能力、攻撃力など、どれをとっても高い性能を持っている。おまけに現われる敵がとて多いので、油断しているとあっさりと撃墜されてしまうだろう。こういう場合は1機の目標にこだわることなく、ターゲット切り替えを上手に利用して狙いやけい敵機から撃墜していこう。こちらのミサイルは回避されることも多いので、4発くらいの連続発射で1発は当たるようにしていきたいところだ。



戦闘行動分岐図

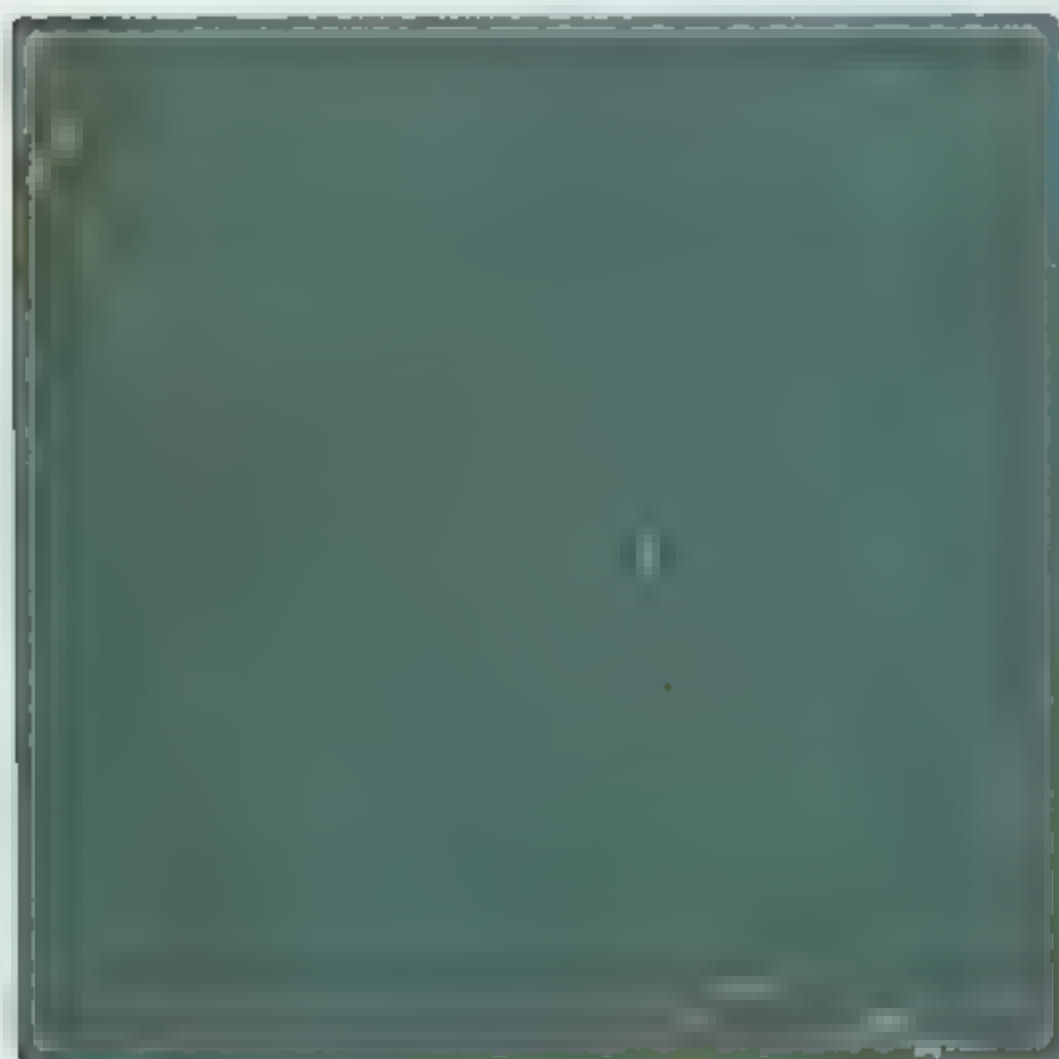




レナ

クーデター組織「ウロボロス」がエレクトロスフィアの制御システムを乗っ取った。彼らの目的は全人類を心脳化し、新しい形へと進化させることだという。その「ウロボロス」の指導者かディジョンだと知ったレナは早速、彼の待つ中々空母スフィアへと向かった。プレイヤーとエリックはその旅を追い出撃する。

1. 中々空母スフィアへ向かう



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 Su-43

味方機 Su-37 (エリック)

攻撃不可能機 UH-4053

非攻撃対象機

A: 3分59秒以内に

完了

B: 4 - 9分59秒以内

で完了

C: 10分以上

敵機

	目標	その他の敵
初一次攻撃	A+A+C+A B B 1/4 Su-43	
第二次攻撃		
第三次攻撃		

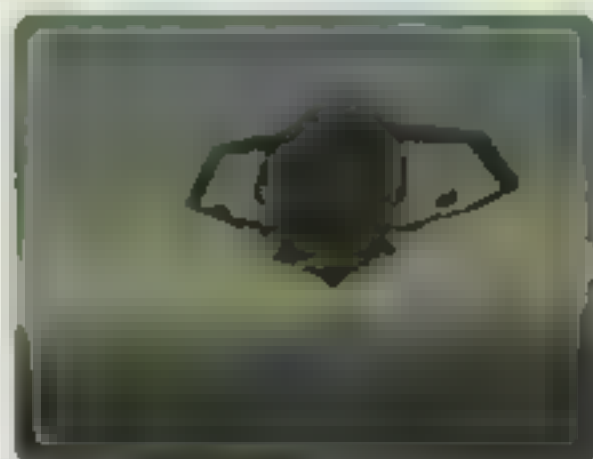
この作戦ではウロボロスの戦闘機隊を相手に空中戦を行なうことになるが、敵機の数がとても多い。しかも登場する敵機すべてが目標となっているので、手当たり次第に撃墜しなければならないが、ミッションは第一次攻撃で終了するので時間よかっても大丈夫だ。ただし達成度を上げたい場合には短時間で敵機を全滅させる必要がある。エリックからの通信に注意して背後をとられないようにしたい。また困まると一方的に攻撃されてしまうので、そういうときは急上昇などで切り切ろう



セネラルリノースのXFA-36A、ニューコムのR-103、そしてLPEOが使用しているSu-43と敵機はすべて最新鋭機だ。そのためこちらのミサイルを回避されることが非常に多い。そういう場合には、2発のミサイルを1セットとし2セットの攻撃をかけるといい。そうすれば4発のミサイルのうち1発は命中させることができるだろう。また敵機が正面からきた場合には、自機が敵機の正面にくるように機動してミサイルを連続発射するとミサイルをあてることのできる場合もある



この作戦でウロボロスの中樞スフィルナを初めて見ることになる。ただしこの作戦ではまだスフィルナを攻撃することはできないので、その姿を自分だけ覚えておくだけににとめよう。スフィルナの周囲には敵機が護衛として飛んでいるので、安易に近づくと集中砲火を浴びてしまうできるだけスフィルナの近くから敵機を引き離して戦うとよいだろう。つぎの作戦ではいよいよスフィルナと対面できるので楽しみにしておこう



戦闘行動分岐図





スフィルナ追撃

ナイトレーヘンに格乗したレナは、ウロボロスの中継である
 空中空母スフィルナに対して攻撃を仕掛ける。しかしその
 直後にナイトレーヘンが爆発し、プレイヤーとエリックの目
 の前でレナは墜落してしまう。それを見た 人はスフィルナ
 へと向かう。



△ 目標と経路 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 Su-43

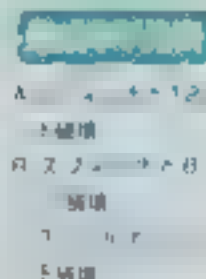
味方機 Su-37 1 2

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	UI-4J5.3	FA-36-A 9 H 0.3 3
第二次攻撃		
第三次攻撃		

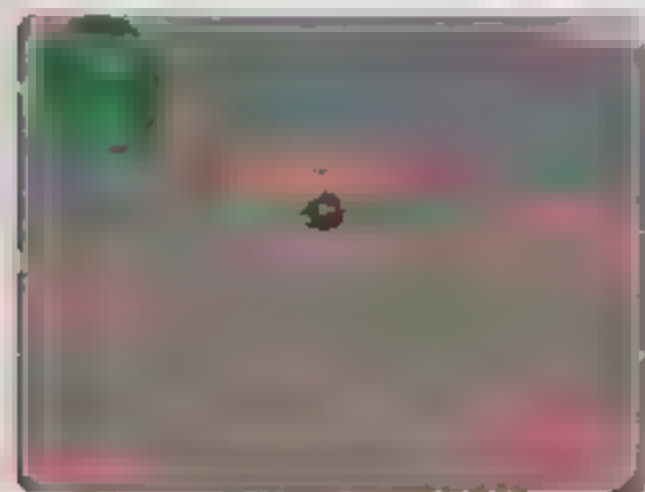


ミッション攻略

スフィルナのまわりには護衛の戦闘機が多数飛んでいる。短時間にこの作戦を終了させたい場合にはそれらの戦闘機には構わずにスフィルナに対して集中攻撃をかけよう。安全策をとるならば、護衛の戦闘機をスフィルナから引き離して1機ずつ確実に仕留めるようにしよう。戦闘機が2機同時にロックオンできる状態だった場合には、1機に集中砲火を浴びせるやり方と両方均等にミサイルをお見舞いするやり方の二通りが考えられるので自分の好みでどちらかを選ぼう。



自機となるスフィルナは非常に耐久力が高い。順番に出現する4箇所のターゲットを破壊していくことではしめて撃墜することができが、その間にも機銃とミサイルで攻撃してくる。とくにすれ違ってからのミサイルは、背後から撃たれるために命中率も高いので注意しよう。この攻撃を回避するには、自機の速度を速く保つことと、ミサイル警告が発せられた時点で大きく旋回することが必要になる。他の操作に手間取って固ま行動が遅くなると、それだけ敵ミサイルの命中率が高くなる。



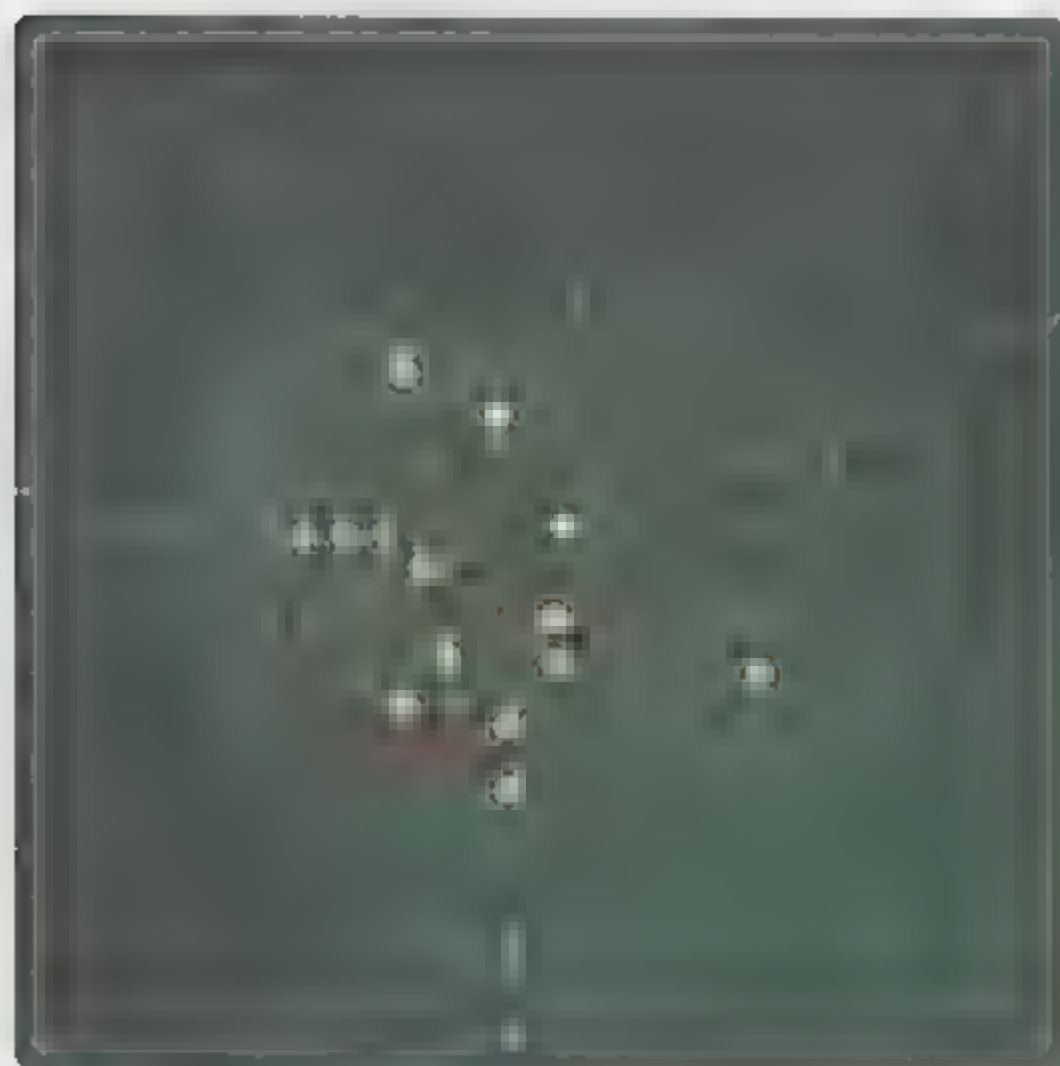
スフィルナの周りで空中戦を行なうと、スフィルナからの的確なミサイル攻撃を受けてしまうため、非常に不利となる。そういう場合には敵機を少しでもスフィルナから離れた地点に誘導していくか、船体にミサイルを全弾発射したあとは結果を確かめずに急ぎ離脱をしよう。レーダーにはミサイルも表示されるので、余裕があればミサイルの行方をチェックしておこう。

戦闘行動分岐図





スフィルスは撃破され、ウロボロスは壊滅した。しかし共に戦ってきたNAEFのメンバーもたった2人。なにより、その自らの野望のため、NAEFを道具として利用し、紛争を激化させた男に借りを返すためプレイヤーとエリックはIPLの本部へと戻る。



▲白鳥と群方 ▲空中の目標 ▲空中その他の艦 ●地上の目標 ○地上のその他の艦 □NON TARGET

使用可能均獲

味方號 / 9437 (IR+2)

攻擊不可能機

非对称对数辨



凡2:1以上坡面

454

2453

戲機

	1. 1st	その他の船
第1次攻撃	1. 1st	1. 1st
第2次攻撃	2. 2nd	2. 2nd
第3次攻撃	3. 3rd	3. 3rd

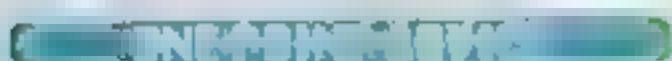


エンタープライズの戦いで、UPEOの戦闘機隊が相手となる。しかしあのスフィードと戦闘機隊を撃破したときプレイヤーは、この作戦も難しいものではないだろう。敵機の数は一気に多めだが、最新鋭機はSu-43のみなのでそれほど脅威ではない。自機を速く保ちつつ、敵機を破壊していこう。

また、地上には砲台が設置されているので、低い高度で飛行中は断絶。思わぬところからミサイルが飛んできくかもしれない。



パークの最上層にV-22Bが隠れている。この機体は以前のミッションでも民間機として登場したもののなので、破壊するのは簡単だ。しかしUPEOの地下格納庫に止まっているので、上空からミサイルをロックオンしても破壊することは不可能だ。格納庫のハッチが開いたらエアブレーキを利用してゆっくりと降下し、失速ギリギリまで速度を維持して直入しよう。なお格納庫に侵入しなくても入り口付近からロックオンすることも可能だ。機体テクニックにあまり自信がない場合には、無理をしないように。



達成率を上げたい場合には、上層の敵機をすべて撃破していく必要がある。ここでは敵機とプレイヤーの距離が近いので、タンクが出現する前にミサイルを発射してくるようゆっくりと移動している。目標からミサイルを撃ってもまれに外れてしまうことがある。できればタンクの後方から発射して一撃で破壊したい。外れてしまうとミサイルによるお返しをもらって、1分かかる。



戦闘行動分岐図



新しい場所

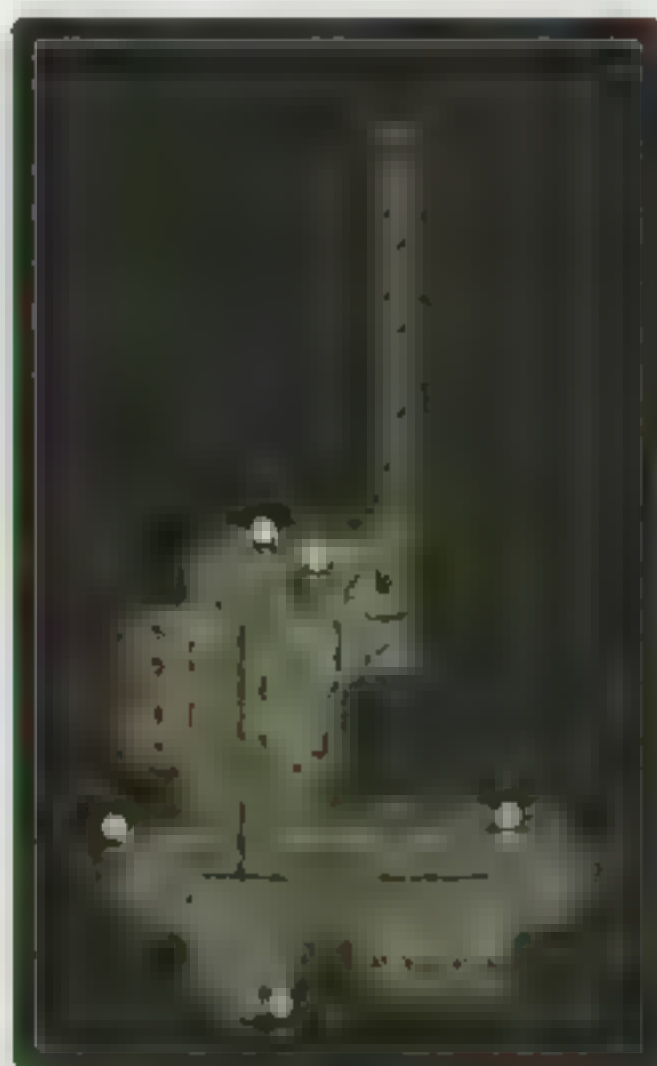
MISSION
19

ティンフォンの誘いにのってIPLOからゼオラルリノスへと移動したプレイヤー。移動後の初の作戦は修戦ト、もかかわらすニューフムの航空基地を攻撃することだ。ニューフムとIPLOを相手に作戦は開始された。

Earth 15

Wangeller Max

二つの
航空基地
が、航空基地



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 / F-16XA, F-15S/M7

味方機 F-22, ティンフォン, F-16XA, F-15S/M7

攻撃不可能機 F-16, F-15, F-16XA, F-15S/M7

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-201×8	
第二次攻撃	TOWER×1	
第三次攻撃		

敵機攻撃範囲

A 敵機

R-201 敵機

B 敵機

C 敵機

D 敵機

100

今回の作戦はニューコム社の開発機隊を叩くことだ。ニューコムの航空基地には機銃が4基とミサイルが1基は置かれている。目標のR-201を叩くときの邪魔にならないようにこれらの砲台を先に破壊しておきたい。また基地にはタワーが設置されており、これも目標に入っているのて破壊してしまう。また余裕があればUPEOの対空機隊も撃破しておこう。そうすれば目標を攻撃中に背後からロックオンされる危険性を低くすることができる。



目標は軒先裏地、格納されている二コムの攻撃機H-2C1。これはスタート後1分30秒でゆっくりとタキシングを開始し、3分後に離陸をする。効率的に破壊し、なっは離陸前の滑走路に進入する途中を狙おう。この攻撃と目標はほぼ一列にならんでいるので、ターゲット切替えをうまく使うことによって、連続で破壊することが可能となる。ただし連続で破壊するためには、急変を覚悟す必要があるため、基地の砲台に狙い撃ちされる、ともあるので注意しよう。

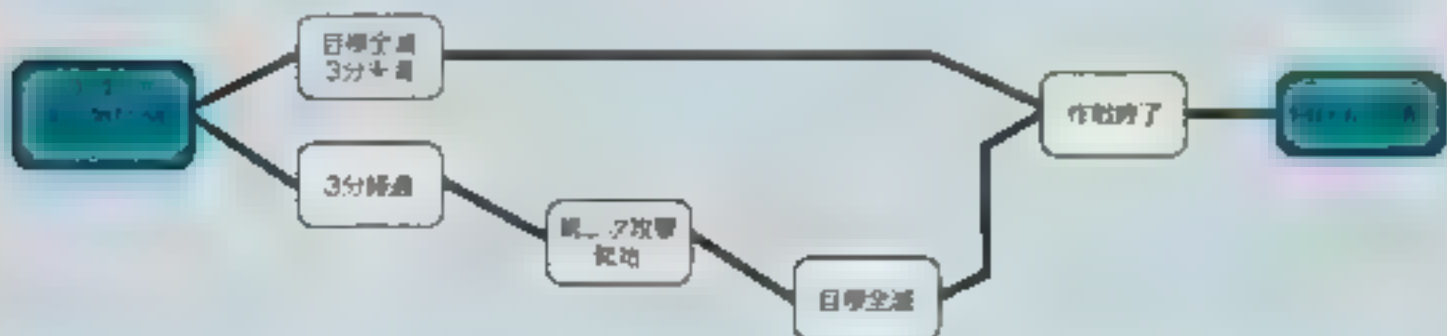


INDEX

しPEOの戦時戦時とは違うではないか。僕は事をトクたい。戦時には破壊しておこう。ただしその攻撃に時間がかかってしまい、第1攻撃で進んでしまうと連射率も下がってしまう。注意しよう。またこのしPEOの戦時戦時を元同僚のエノックとフィオナが覚えている、教える事はできないので、安心して他の戦時戦時を盗取らしてしまおう。戦時戦時の性能もこちらの方が高いのでおぼて得てるだろう。



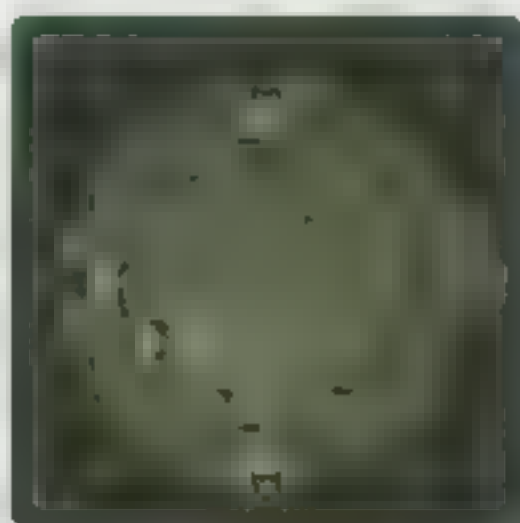
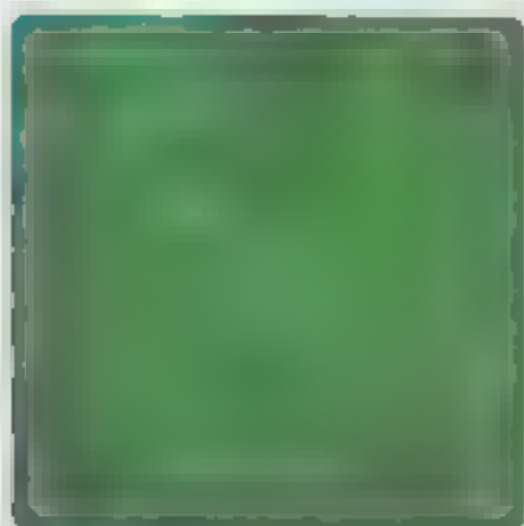
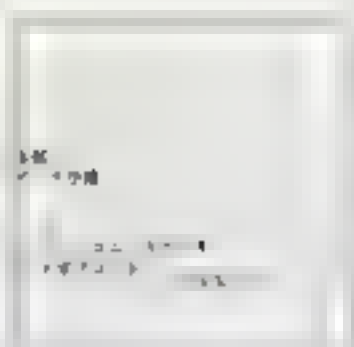
2020年11月25日





メカフロート作戦

停戦協定に行なわれたニューコム航空基地への攻撃は成功した。この成功を受けて今度はニューコムの海上移動部
 由メカフロートへの攻撃が行なわれることになった。メカフ
 ロートはニューコムの海上の拠点と考えられる。これからの
 作戦のためにも失敗は許されない。



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中の他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の船 □NON TARGET

使用可能自機 F-15A, F-15C, F-16

味方機 F-22C (ディジョン), F-16XA (キース)

攻撃不可能機

非攻撃対象機

A24以上目標
 高高度目標
 低高度目標
 地上目標
 地上目標を逃がす

敵機

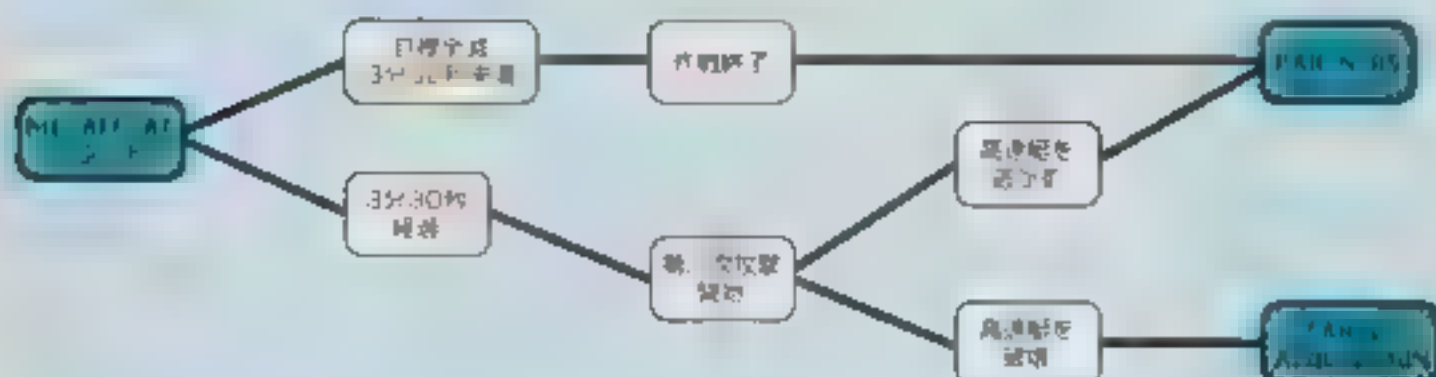
		目標	その他の船
第1次攻撃	R20	C, A, T, ER	
第2次攻撃	HYDROFOIL	HYDROFOIL	
第3次攻撃			

海上移動都市メガフロートは多数の戦闘機、及び砲台によって守られている。空中を飛行している敵機は目標とそうでない敵機に分かれるが、地上の目標を破壊するときに邪魔になるので、すべて撃墜してしまおう。地上の砲台は機銃か目標となっており、ミサイル砲台は異なる敵だが、危険度はミサイル砲台の方が格段高い。まずミサイル砲台を潰してしまおう。3分30秒を過ぎると高速艇が出現するのでそれを撃破してしまえば、この作戦は終了だ。

目標となるR-201は攻撃機なので、比較的簡単に撃墜することができるだろう。しかし目標を狙っているときにR-101に攻撃されてしまう可能性があるため、R-101も早めに撃墜しておこう。機数はそれほど多くないので回まれる心配もない。1機ずつ慎重に狙いをつけセネラールソース製の戦闘機の能力に慣れておこう。上昇力や回避性能を把握しておけば、いざというとき慌てないで済む。目標ではない敵船もついでに撃破しておくことで達成率を上げる助けになるだろう。

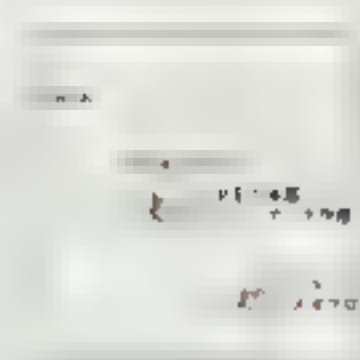


19のメガフロートから大きく離れた場所。レーダの電波が伸びる。ちょっと遠回りだが、達成率を上げるためにR-101も撃墜しておくといいだろう。艦隊をまとめるのは難しいかもしれない。数が少ないので、簡単にアキス・ターでも艦隊に搭載された機体や、ミサイルでダメージを受けないようにしたい。とくに背後からのミサイルにはしゅうふん、気をつけよう。お誘いしていると撃破されてしまう。



隠蔽されしもの

前回の作戦で破壊した高速艇の残骸が、興味深い資料が発見された。その資料には以前にセネガルリノ スカ11Pの、除秘に譲渡していた特殊兵器の存在について記されていたという。ディジョンとプレイヤーはその存在を確認するため、11Pの本部へと向かった。



△自国と味方 ▲空中の目標 △水中その他の船 ●地上の目標 ○地上のその他の船 □NON TARGET

使用可能目標 A/F-1

味方機

攻撃不可能機

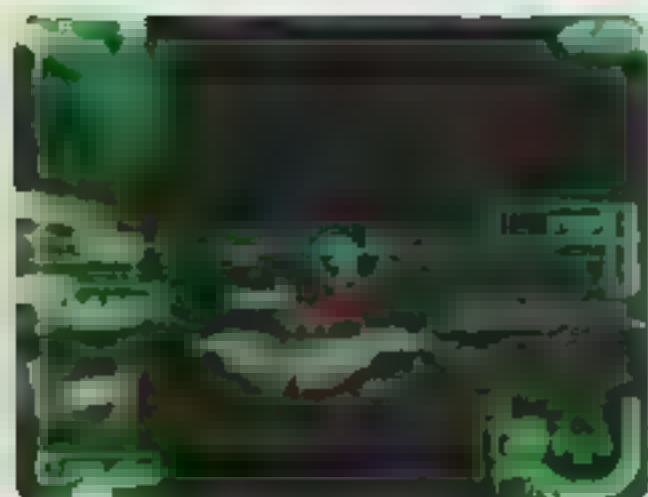
非攻撃対象機

艦隊編成

艦隊
第1艦隊
第2艦隊
第3艦隊
第4艦隊
第5艦隊
第6艦隊
第7艦隊
第8艦隊
第9艦隊
第10艦隊
第11艦隊
第12艦隊
第13艦隊
第14艦隊
第15艦隊
第16艦隊
第17艦隊
第18艦隊
第19艦隊
第20艦隊
第21艦隊
第22艦隊
第23艦隊
第24艦隊
第25艦隊
第26艦隊
第27艦隊
第28艦隊
第29艦隊
第30艦隊
第31艦隊
第32艦隊
第33艦隊
第34艦隊
第35艦隊
第36艦隊
第37艦隊
第38艦隊
第39艦隊
第40艦隊
第41艦隊
第42艦隊
第43艦隊
第44艦隊
第45艦隊
第46艦隊
第47艦隊
第48艦隊
第49艦隊
第50艦隊
第51艦隊
第52艦隊
第53艦隊
第54艦隊
第55艦隊
第56艦隊
第57艦隊
第58艦隊
第59艦隊
第60艦隊
第61艦隊
第62艦隊
第63艦隊
第64艦隊
第65艦隊
第66艦隊
第67艦隊
第68艦隊
第69艦隊
第70艦隊
第71艦隊
第72艦隊
第73艦隊
第74艦隊
第75艦隊
第76艦隊
第77艦隊
第78艦隊
第79艦隊
第80艦隊
第81艦隊
第82艦隊
第83艦隊
第84艦隊
第85艦隊
第86艦隊
第87艦隊
第88艦隊
第89艦隊
第90艦隊
第91艦隊
第92艦隊
第93艦隊
第94艦隊
第95艦隊
第96艦隊
第97艦隊
第98艦隊
第99艦隊
第100艦隊

敵機

	目標	その他の船
第1次攻撃	100%命中	100%命中
第2次攻撃	100%命中	100%命中
第3次攻撃	100%命中	100%命中



100 POINTS



この作戦では UPEO のアイトレッシングを導くことが何かを隠してこの作戦を進めよう。そのための材料にはならないので、必要なアイテムはすべて破壊してしまおう。敵陣や、不明なポイントなど、この作戦上への妨害と船機を目標を破壊すること、敵陣の破壊までの距離がわかりにくく、目標を同じすることも難しい。敵艦計とレーダーに注意して、タイムロスをしたくないようにしたい。

この作戦は特殊兵器の存在を確かめることが第一の任務。そのためガンカメラを使用して格納庫の写真を撮らなければならない。ガンカメラの使い方は通常のミサイルと同じだが、再破壊までの時間が長い。再破壊中は機銃やミサイル砲台をロックオンしてもミサイルを発射することはできないので、撮影よりもききに回りの砲台を破壊しておこう。また自機は偵察機なので、空中戦の能力はあまり高くない。他の機体に乗っているつもりで攻撃を仕掛けると手痛い反撃を食らうことがある。

ガンカメラによる撮影が済むと UPEO の増援部隊として戦闘機が登場する。第一次攻撃が短時間で済んだ場合にはより多くの船が出現するので、心して迎撃にあたろう。ただし相手は UPEO なのでそれほど高性能な船機は存在しない。1機ずつ確実にロックオンして撃墜していこう。また背後に回りこまれたときには急降下で振り切るか、逆に急旋回で背後をとり返そう。この作戦で達成度を上げるためには、船をより多く破壊する必要がある。破壊しやすい機銃などは逃さないようにしたい。



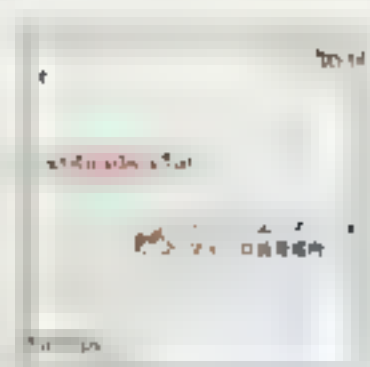
戦術行動のフローチャート





コンビネーション

停戦への協議が進む中、ニューコムがエネルギー生産能力を低下させる目的で発電所への攻撃が実施されることになった。しかしティンジョンが不在だったため、この作戦はキースとプレイヤーの2人で行なうことになった。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 F-104A F-105 M1

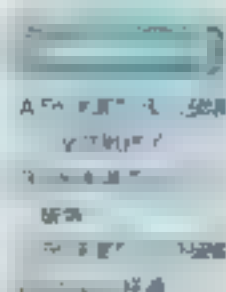
味方機 F-104A F-105

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	POW PLANT x4	PL 01
第二次攻撃	CORE	
第三次攻撃		



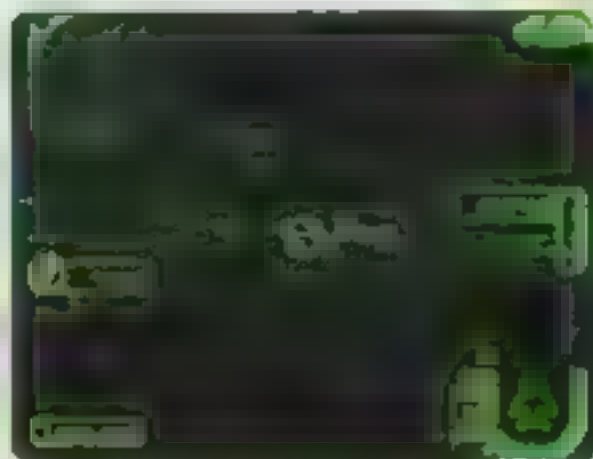
今回の作戦も夜間に行なわれるため、視界が限られる計略をよく見て作戦を遂行しよう。目標となるのは発電所の中央に設置されているコアだが、これは第二次攻撃の目標だ。まずは周囲のパワープラントを破壊しよう。コアは非常に堅牢に作られているため、周リから攻撃してもダメージを与えることができない。高空から急降下を行ない、コアそのものにミサイルを叩きこもう。このときエアブレーキで降下速度を調整しないと、突っ込んでしまうことがあるので注意したい。

第一次攻撃の目標はコアの周辺部に設置されたパワープラントだ。このパワープラントは全部で4基設置されており、このすべてを破壊しなければならない。しかしこの周辺ではパワープラントの影響でミサイルのロックオン機能を使用することができない。機銃を使用して目標を破壊しよう。そのため機銃は破壊力の高いものが望ましいが、連射能力が高いものも十分実用に耐えるので好みで選んでおこう。



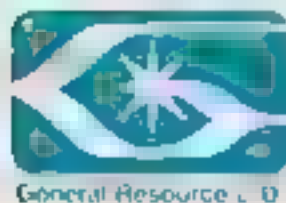
MISSION BRIEFING

今回の作戦に参戦する戦艦は機銃で攻撃はなされるが、この機銃は威力が低いため、撃破することはない。その場合は、敵機のパワープラントの周囲を機銃で攻撃してミサイルで仕留めてしまおう。また目標がパワープラントの影響下に入ればロックオンの機能を受えないので、ロックオン距離の長い戦艦機を使用するのでもいい。また破壊数を伸ばしたいときには、パワープラントの先に設置されているミサイル砲台も撃破しておこう。



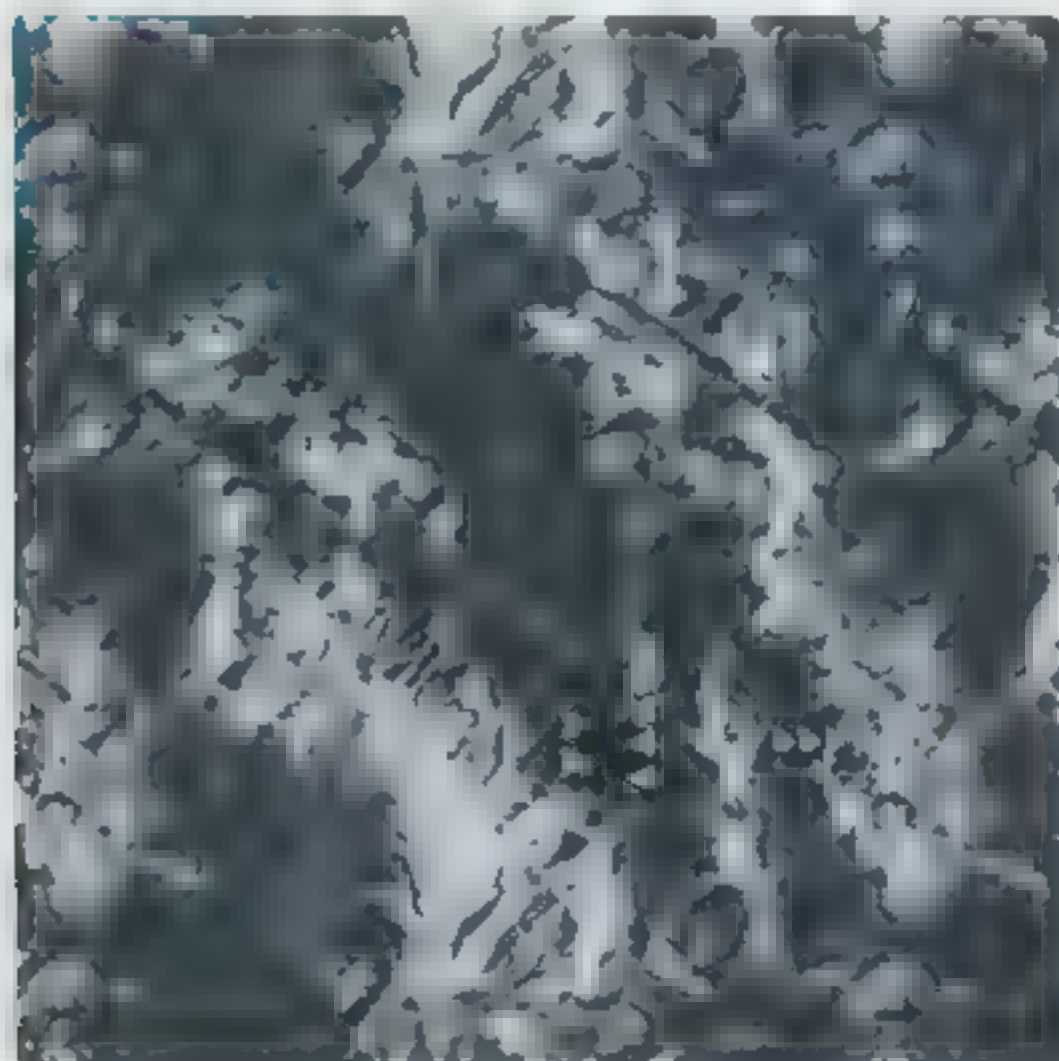
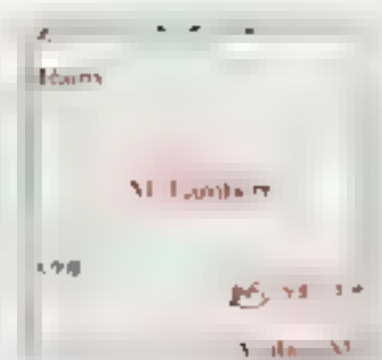
戦艦行動分岐図





偽りの平和は

セネラルリソースとニューコムとの戦争が各地で激化している中、重要な情報を持った人物がニューコムに接触しようとしているとの情報が入った。この戦争でニューコムが有利になることを防ぐため、プレイヤーらは出撃をする。



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中の敵の機 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 / F-16XA, F-15S/MT, F-22C, F/A-32C

味方機

攻撃不可能機

非攻撃対象機

5:5

	目標	その他の敵
第一次攻撃	0:00:00	0:00:00
第二次攻撃		
第三次攻撃		

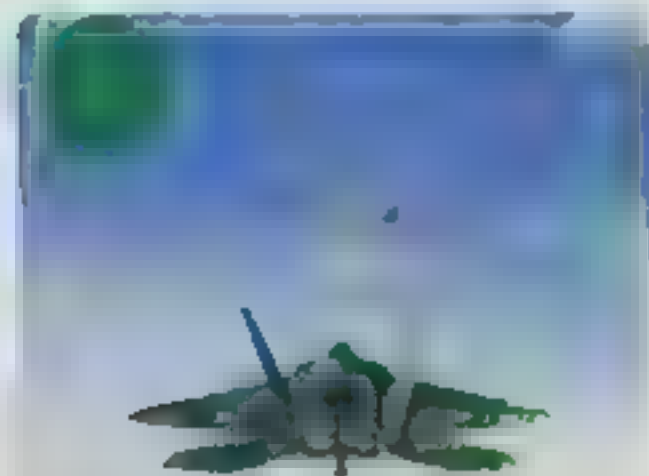
シナリオ

この作戦での目標は一機の大型機のみだ。ただしその周りには多数の護衛機が飛んでいるので、これらを先に撃墜しよう。その中には元同僚のエリックがいる。彼の機体は目標ではないので、撃墜しなくてもいい。しかし達成度を上げたい場合には、涙をのんで破壊しよう。このミッションからセネラルリソースの新型機を使用できるので、UPEOの護衛機は簡単に撃墜できるだろうが、やはり囲まれるとダメージを受けてしまう。どんなときでも自機の背後に敵機がない状態を心がけよう。

目標

目標はフィオナとクラークソン代表の乗った大型機だ。この機体はニューコムで開発された新型機でUPEOのクラークソン代表の専用機として貸与されているものだ。R-505Uは専用機といっても元は旅客機なので武装もなく旋回能力も低い。ロックオンしたミサイルは回避されないのだから発射で撃墜できるだろう。

UPEOの元同僚と上司の乗った機を撃ち落とすのは気持ち悪いが、ディジョンやキースに頼むこともできない。作戦を終了させるためにも心を鬼にして攻撃しよう。



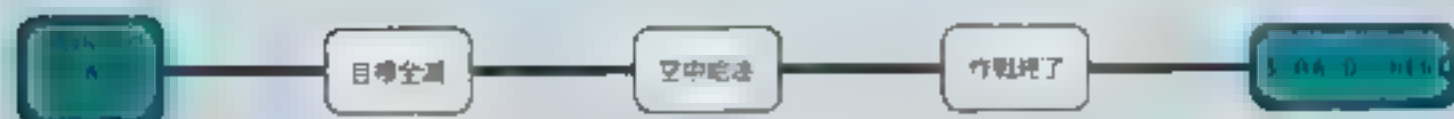
ONE POINT ADVICE



レナ 街ひ

この作戦にはSu-37に乗ったレナが登場する。しかしディジョンがレナに対して言ふところがあるらしく、ロックオンや攻撃することは一切できない。レナもこちらに対して攻撃はしてこないのだ。無視してしまおう。なお専用機を撃墜したあとは給油イベントが控えている。空中給油は給油機と自機の速度を同期させ、ゆっくりと接近するとうまくできる。このとき自機の高さを給油機よりも若干低めにするのが、成功させるコツだ。

戦闘行動分岐図



眼下の激戦

クラークノ代表に乗った吉川機を撃墜したことに対してのニューコム側の報復行動が開始された。セネラルリソスの基地に対して高々度から戦艦を仕掛けてくるニューコム戦艦機隊を特殊機体で迎撃しよう

ニューコム機隊



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上その他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 RF-12A2

味方機 F-22 F-15 F-16 F-18 F-20 F-22

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-53 A-6	RF-12A2
第二次攻撃	R-3	
第三次攻撃		



モースア

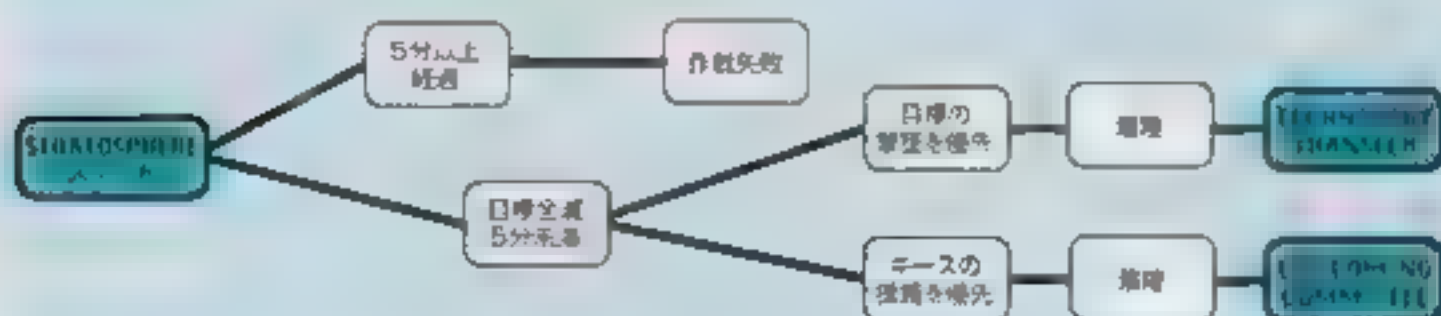
ここでは剛僚のキースがピンチを迎える。脱走に陣地をとられ撃退されそうになっているキースを援護するか。それとも作戦としてR-531を撃墜することを優先するかでこの先の作戦が分岐していく。どちらか好みの方を選もう。ただしキースの援護を優先させると、道成度は大幅に下がってしまう。作戦終了時に船場イベントがある。船場は通常と船場作戦に注意すれば比較的簡単なので、オートではなく自分で操作したい

この作戦は今までとは比べものにならない高さで空中戦が展開される。そのためちょっとでも速度が低下するとあっという間に失速してしまうので、常に加速していることを心がけよう。たとえば空中でも速度を落とすことは無意味なので、横並びになっている目標を順番に破壊できるようなコースを取ろう。また速度が低下し失速しそうになったら素早く機高を下げて速度を回復しよう。失速して落下してしまうよりも失う高度は少ないはずだ

目標はR-311の母機 R-531 この機体は複数のR-311を機体下面に懸架して移送することを目的に設計された大型機のため、小型機に比べると機動力が劣る。また高高度を飛行しているのだから機動力が鈍い。1回ロックオンしてミサイルを発射すれば、ほとんど撃墜できるだろう。ロックオンの方法としては、水平飛行で自機の速度を最大まで上げてから急上昇をするといい。失速ギリギリのところで目標をロックオンできるはずだ。そこで素早くミサイルをお見舞いしてやろう



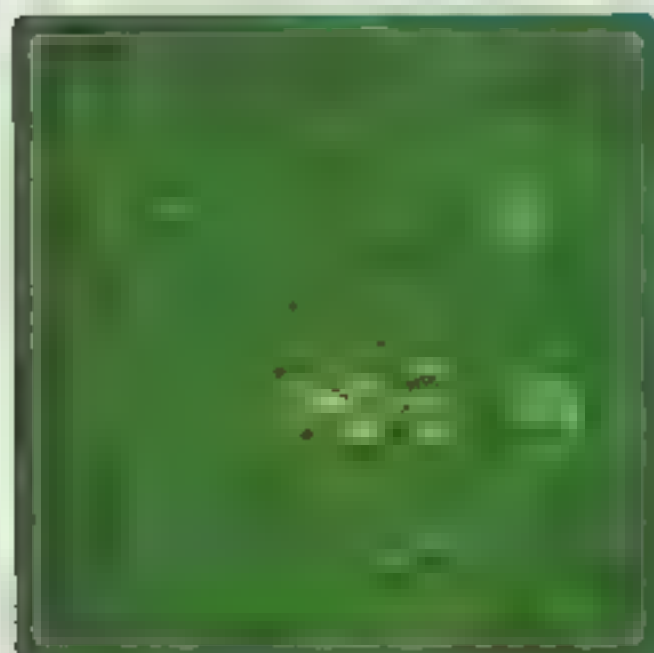
作戦分岐



シャトル破壊作戦

MISSION
25

ニューコムシャトルが衛星軌道上の基地から帰還するという報告もたらされた。シャトルには研究データが搭載されており、このデータが持ちかえられてしまうと、技術競争においてセネラルリソースはニューコムに遅れをとってしまう。シャトルを破壊せよとの命令が下された。



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 F-16X A-10 F-15 F-16 F-18 F-19 F-20 F-21 F-22 F-23 F-24 F-25 F-26 F-27 F-28 F-29 F-30 F-31 F-32 F-33 F-34 F-35 F-36 F-37 F-38 F-39 F-40 F-41 F-42 F-43 F-44 F-45 F-46 F-47 F-48 F-49 F-50 F-51 F-52 F-53 F-54 F-55 F-56 F-57 F-58 F-59 F-60 F-61 F-62 F-63 F-64 F-65 F-66 F-67 F-68 F-69 F-70 F-71 F-72 F-73 F-74 F-75 F-76 F-77 F-78 F-79 F-80 F-81 F-82 F-83 F-84 F-85 F-86 F-87 F-88 F-89 F-90 F-91 F-92 F-93 F-94 F-95 F-96 F-97 F-98 F-99 F-100

味方機 F/A-32C (キース)

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第1次攻撃	R-808+ R-2 X3	
第2次攻撃	TOWER×1 (シャトルの破壊した場合)	
第3次攻撃		

シャトル破壊作戦

A-17以上自機
シャトルを撃破
H-2以上自機
F-16以下自機
F-16、F-17、F-18、F-19、F-20、F-21、F-22、F-23、F-24、F-25、F-26、F-27、F-28、F-29、F-30、F-31、F-32、F-33、F-34、F-35、F-36、F-37、F-38、F-39、F-40、F-41、F-42、F-43、F-44、F-45、F-46、F-47、F-48、F-49、F-50、F-51、F-52、F-53、F-54、F-55、F-56、F-57、F-58、F-59、F-60、F-61、F-62、F-63、F-64、F-65、F-66、F-67、F-68、F-69、F-70、F-71、F-72、F-73、F-74、F-75、F-76、F-77、F-78、F-79、F-80、F-81、F-82、F-83、F-84、F-85、F-86、F-87、F-88、F-89、F-90、F-91、F-92、F-93、F-94、F-95、F-96、F-97、F-98、F-99、F-100

ミッション攻略

今回の作戦はシャトルが着陸する寸前の隙をつき、破壊するというものだ。シャトルの周りには護衛機も飛んでいるので先にこれらの護衛を落としてしまおう。とくに気をつけなければならないのは、R-103に搭載したノン・アだ。R-103はニューコム製の最新鋭戦闘機であり、攻撃力、上昇力などの性能も非常に高い。またパイロットのシンシアもニューコムのエースと呼ばれるほど腕がいい。シンシア機は常に自機の周囲を巡回しミサイルを発射してくる。シャトルよりも先に撃墜しておこう。



目標の場所

目標となるシャトルは大気圏内では動きも鈍く、格好の標的である。キースいわく「白雪姫」という表現がぴったりだ。しかし耐久力はそれなりにあるので、ミサイルを連続で撃ちこむことが必要になる。また着陸のためのアプローチに入ると、意外に素早い動きをする。そうなる前に撃墜してしまおう。シャトルの背後をとることができたら機銃を使って攻撃することも有効だ。なぜならシャトルは着陸のための旋回行動は行なっても、機銃を避けようとはしないからだ。

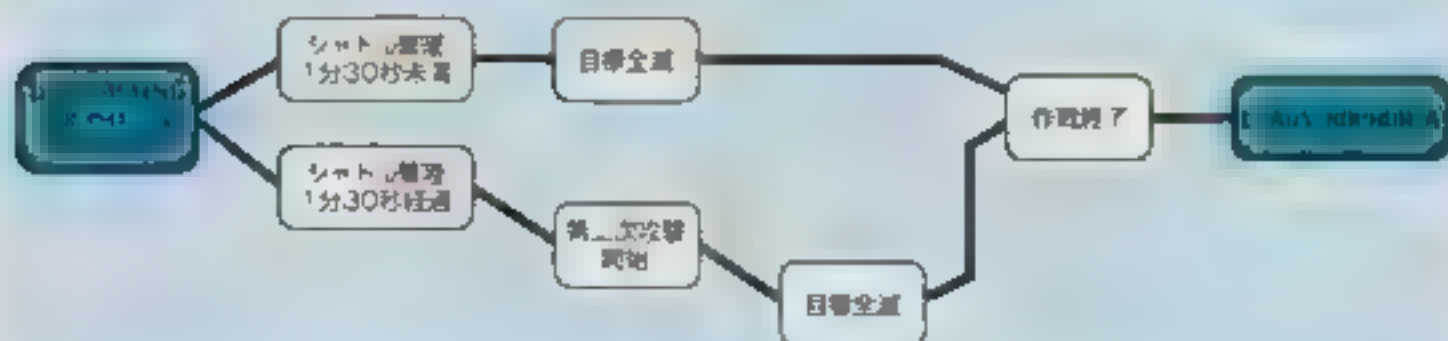


LINE-POINT-ADVICE

シャトルを撃墜しようとする、どうしても宇宙空間で戦うことになる。そうすると地上に設置された機銃やミサイル砲台の目標になってしまう。安全にシャトルを破壊したいならば、先にこれらの機銃を叩いておこう。また第二次攻撃が開始されると、新たにタワーが目標として加わる。タワーを破壊する前に砲台や機銃をすべて撃破しておきたいものだ。



戦闘行動分岐図



真実！宇宙開発基地

MISSION 26

ニューコムの子山開発基地からロケットが打ち上げられるとの情報が入ってきた。この隙をついて基地を侵入し、セオラルリソースよりも進んでいるニューコムの子山開発技術を取り出すという計画をディクソンから持ちかけられたプレイヤーは作戦に参加する。

1. 基地を侵入する



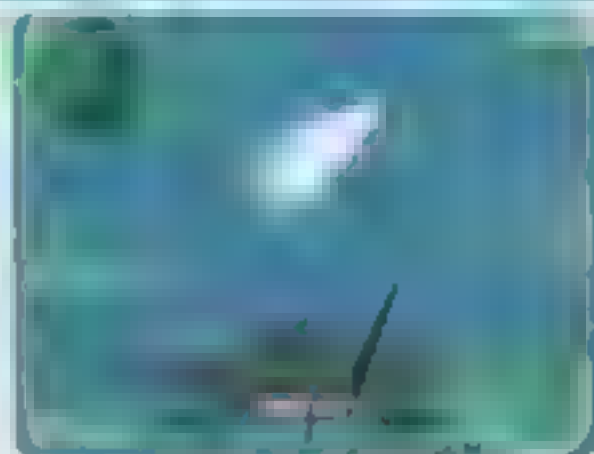
△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中手の他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機

△ 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000. 1001. 1002. 1003. 1004. 1005. 1006. 1007. 1008. 1009. 1010. 1011. 1012. 1013. 1014. 1015. 1016. 1017. 1018. 1019. 1020. 1021. 1022. 1023. 1024. 1025. 1026. 1027. 1028. 1029. 1030. 1031. 1032. 1033. 1034. 1035. 1036. 1037. 1038. 1039. 1040. 1041. 1042. 1043. 1044. 1045. 1046. 1047. 1048. 1049. 1050. 1051. 1052. 1053. 1054. 1055. 1056. 1057. 1058. 1059. 1060. 1061. 1062. 1063. 1064. 1065. 1066. 1067. 1068. 1069. 1070. 1071. 1072. 1073. 1074. 1075. 1076. 1077. 1078. 1079. 1080. 1081. 1082. 1083. 1084. 1085. 1086. 1087. 1088. 1089. 1090. 1091. 1092. 1093. 1094. 1095. 1096. 1097. 1098. 1099. 1100. 1101. 1102. 1103. 1104. 1105. 1106. 1107. 1108. 1109. 1110. 1111. 1112. 1113. 1114. 1115. 1116. 1117. 1118. 1119. 1120. 1121. 1122. 1123. 1124. 1125. 1126. 1127. 1128. 1129. 1130. 1131. 1132. 1133. 1134. 1135. 1136. 1137. 1138. 1139. 1140. 1141. 1142. 1143. 1144. 1145. 1146. 1147. 1148. 1149. 1150. 1151. 1152. 1153. 1154. 1155. 1156. 1157. 1158. 1159. 1160. 1161. 1162. 1163. 1164. 1165. 1166. 1167. 1168. 1169. 1170. 1171. 1172. 1173. 1174. 1175. 1176. 1177. 1178. 1179. 1180. 1181. 1182. 1183. 1184. 1185. 1186. 1187. 1188. 1189. 1190. 1191. 1192. 1193. 1194. 1195. 1196. 1197. 1198. 1199. 1200. 1201. 1202. 1203. 1204. 1205. 1206. 1207. 1208. 1209. 1210. 1211. 1212. 1213. 1214. 1215. 1216. 1217. 1218. 1219. 1220. 1221. 1222. 1223. 1224. 1225. 1226. 1227. 1228. 1229. 1230. 1231. 1232. 1233. 1234. 1235. 1236. 1237. 1238. 1239. 1240. 1241. 1242. 1243. 1244. 1245. 1246. 1247. 1248. 1249. 1250. 1251. 1252. 1253. 1254. 1255. 1256. 1257. 1258. 1259. 1260. 1261. 1262. 1263. 1264. 1265. 1266. 1267. 1268. 1269. 1270. 1271. 1272. 1273. 1274. 1275. 1276. 1277. 1278. 1279. 1280. 1281. 1282. 1283. 1284. 1285. 1286. 1287. 1288. 1289. 1290. 1291. 1292. 1293. 1294. 1295. 1296. 1297. 1298. 1299. 1300. 1301. 1302. 1303. 1304. 1305. 1306. 1307. 1308. 1309. 1310. 1311. 1312. 1313. 1314. 1315. 1316. 1317. 1318. 1319. 1320. 1321. 1322. 1323. 1324. 1325. 1326. 1327. 1328. 1329. 1330. 1331. 1332. 1333. 1334. 1335. 1336. 1337. 1338. 1339. 1340. 1341. 1342. 1343. 1344. 1345. 1346. 1347. 1348. 1349. 1350. 1351. 1352. 1353. 1354. 1355. 1356. 1357. 1358. 1359. 1360. 1361. 1362. 1363. 1364. 1365. 1366. 1367. 1368. 1369. 1370. 1371. 1372. 1373. 1374. 1375. 1376. 1377. 1378. 1379. 1380. 1381. 1382. 1383. 1384. 1385. 1386. 1387. 1388. 1389. 1390. 1391. 1392. 1393. 1394. 1395. 1396. 1397. 1398. 1399. 1400. 1401. 1402. 1403. 1404. 1405. 1406. 1407. 1408. 1409. 1410. 1411. 1412. 1413. 1414. 1415. 1416. 1417. 1418. 1419. 1420. 1421. 1422. 1423. 1424. 1425. 1426. 1427. 1428. 1429. 1430. 1431. 1432. 1433. 1434. 1435. 1436. 1437. 1438. 1439. 1440. 1441. 1442. 1443. 1444. 1445. 1446. 1447. 1448. 1449. 1450. 1451. 1452. 1453. 1454. 1455. 1456. 1457. 1458. 1459. 1460. 1461. 1462. 1463. 1464. 1465. 1466. 1467. 1468. 1469. 1470. 1471. 1472. 1473. 1474. 1475. 1476. 1477. 1478. 1479. 1480. 1481. 1482. 1483. 1484. 1485. 1486. 1487. 1488. 1489. 1490. 1491. 1492. 1493. 1494. 1495. 1496. 1497. 1498. 1499. 1500. 1501. 1502. 1503. 1504. 1505. 1506. 1507. 1508. 1509. 1510. 1511. 1512. 1513. 1514. 1515. 1516. 1517. 1518. 1519. 1520. 1521. 1522. 1523. 1524. 1525. 1526. 1527. 1528. 1529. 1530. 1531. 1532. 1533. 1534. 1535. 1536. 1537. 1538. 1539. 1540. 1541. 1542. 1543. 1544. 1545. 1546. 1547. 1548. 1549. 1550. 1551. 1552. 1553. 1554. 1555. 1556. 1557. 1558. 1559. 1560. 1561. 1562. 1563. 1564. 1565. 1566. 1567. 1568. 1569. 1570. 1571. 1572. 1573. 1574. 1575. 1576. 1577. 1578. 1579. 1580. 1581. 1582. 1583. 1584. 1585. 1586. 1587. 1588. 1589. 1590. 1591. 1592. 1593. 1594. 1595. 1596. 1597. 1598. 1599. 1600. 1601. 1602. 1603. 1604. 1605. 1606. 1607. 1608. 1609. 1610. 1611. 1612. 1613. 1614. 1615. 1616. 1617. 1618. 1619. 1620. 1621. 1622. 1623. 1624. 1625. 1626. 1627. 1628. 1629. 1630. 1631. 1632. 1633. 1634. 1635. 1636. 1637. 1638. 1639. 1640. 1641. 1642. 1643. 1644. 1645. 1646. 1647. 1648. 1649. 1650. 1651. 1652. 1653. 1654. 1655. 1656. 1657. 1658. 1659. 1660. 1661. 1662. 1663. 1664. 1665. 1666. 1667. 1668. 1669. 1670. 1671. 1672. 1673. 1674. 1675. 1676. 1677. 1678. 1679. 1680. 1681. 1682. 1683. 1684. 1685. 1686. 1687. 1688. 1689. 1690. 1691. 1692. 1693. 1694. 1695. 1696. 1697. 1698. 1699. 1700. 1701. 1702. 1703. 1704. 1705. 1706. 1707. 1708. 1709. 1710. 1711. 1712. 1713. 1714. 1715. 1716. 1717. 1718. 1719. 1720. 1721. 1722. 1723. 1724. 1725. 1726. 1727. 1728. 1729. 1730. 1731. 1732. 1733. 1734. 1735. 1736. 1737. 1738. 1739. 1740. 1741. 1742. 1743. 1744. 1745. 1746. 1747. 1748. 1749. 1750. 1751. 1752. 1753. 1754. 1755. 1756. 1757. 1758. 1759. 1760. 1761. 1762. 1763. 1764. 1765. 1766. 1767. 1768. 1769. 1770. 1771. 1772. 1773. 1774. 1775. 1776. 1777. 1778. 1779. 1780. 1781. 1782. 1783. 1784. 1785. 1786. 1787. 1788. 1789. 1790. 1791. 1792. 1793. 1794. 1795. 1796. 1797. 1798. 1799. 1800. 1801. 1802. 1803. 1804. 1805. 1806. 1807. 1808. 1809. 1810. 1811. 1812. 1813. 1814. 1815. 1816. 1817. 1818. 1819. 1820. 1821. 1822. 1823. 1824. 1825. 1826. 1827. 1828. 1829. 1830. 1831. 1832. 1833. 1834. 1835. 1836. 1837. 1838. 1839. 1840. 1841. 1842. 1843. 1844. 1845. 1846. 1847. 1848. 1849. 1850. 1851. 1852. 1853. 1854. 1855. 1856. 1857. 1858. 1859. 1860. 1861. 1862. 1863. 1864. 1865. 1866. 1867. 1868. 1869. 1870. 1871. 1872. 1873. 1874. 1875. 1876. 1877. 1878. 1879. 1880. 1881. 1882. 1883. 1884. 1885. 1886. 1887. 1888. 1889. 1890. 1891. 1892. 1893. 1894. 1895. 1896. 1897. 1898. 1899. 1900. 1901. 1902. 1903. 1904. 1905. 1906. 1907. 1908. 1909. 1910. 1911. 1912. 1913. 1914. 1915. 1916. 1917. 1918. 1919. 1920. 1921. 1922. 1923. 1924. 1925. 1926. 1927. 1928. 1929. 1930. 1931. 1932. 1933. 1934. 1935. 1936. 1937. 1938. 1939. 1940. 1941. 1942. 1943. 1944. 1945. 1946. 1947. 1948. 1949. 1950. 1951. 1952. 1953. 1954. 1955. 1956. 1957. 1958. 1959. 1960. 1961. 1962. 1963. 1964. 1965. 1966. 1967. 1968. 1969. 1970. 1971. 1972. 1973. 1974. 1975. 1976. 1977. 1978. 1979. 1980. 1981. 1982. 1983. 1984. 1985. 1986. 1987. 1988. 1989. 1990. 1991. 1992. 1993. 1994. 1995. 1996. 1997. 1998. 1999. 2000. 2001. 2002. 2003. 2004. 2005. 2006. 2007. 2008. 2009. 2010. 2011. 2012. 2013. 2014. 2015. 2016. 2017. 2018. 2019. 2020. 2021. 2022. 2023. 2024. 2025. 2026. 2027. 2028. 2029. 2030. 2031. 2032. 2033. 2034. 2035. 2036. 2037. 2038. 2039. 2040. 2041. 2042. 2043. 2044. 2045. 2046. 2047. 2048. 2049. 2050. 2051. 2052. 2053. 2054. 2055. 2056. 2057. 2058. 2059. 2060. 2061. 2062. 2063. 2064. 2065. 2066. 2067. 2068. 2069. 2070. 2071. 2072. 2073. 2074. 2075. 2076. 2077. 2078. 2079. 2080. 2081. 2082. 2083. 2084. 2085. 2086. 2087. 2088. 2089. 2090. 2091. 2092. 2093. 2094. 2095. 2096. 2097. 2098. 2099. 2100. 2101. 2102. 2103. 2104. 2105. 2106. 2107. 2108. 2109. 2110. 2111. 2112. 2113. 2114. 2115. 2116. 2117. 2118. 2119. 2120. 2121. 2122. 2123. 2124. 2125. 2126. 2127. 2128. 2129. 2130. 2131. 2132. 2133. 2134. 2135. 2136. 2137. 2138. 2139. 2140. 2141. 2142. 2143. 2144. 2145. 2146. 2147. 2148. 2149. 2150. 2151. 2152. 2153. 2154. 2155. 2156. 2157. 2158. 2159. 2160. 2

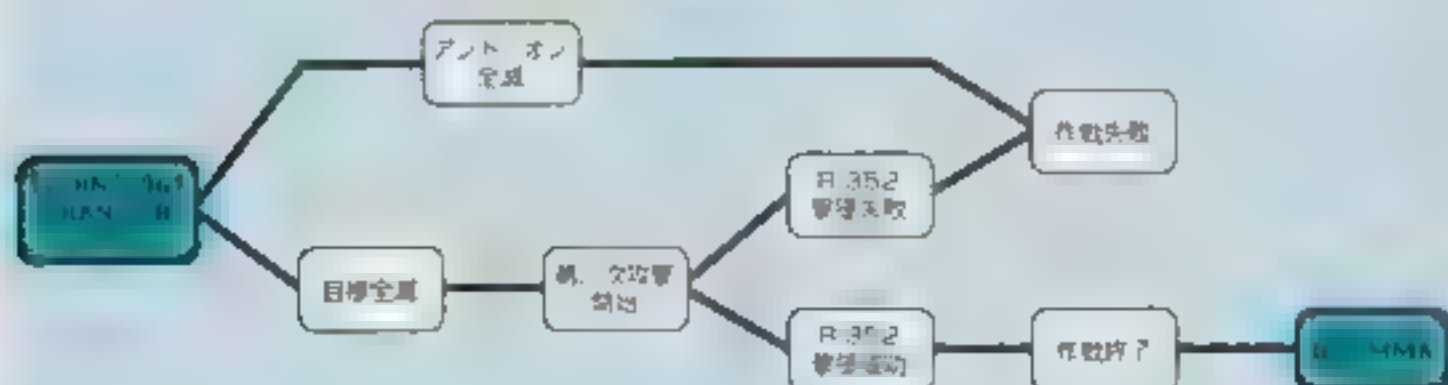
この作戦は宇宙開発基地の占拠が目的だ。その要となるアントリオンを確保することが今回の任務となる。アントリオンの着地予定地点の周りには多くの地上砲台が設置されているので、空中の敵機よりも先にまずこれらの砲台を破壊しよう。今回登場する地上砲台はすべてが機銃なので、いつものようにミサイルを気にする必要はない。手当たり次第に破壊しよう。そのときに空中にいる敵機からミサイルを撃たれないように、なるべく低高度で飛行するのもテクニックのひとつだ

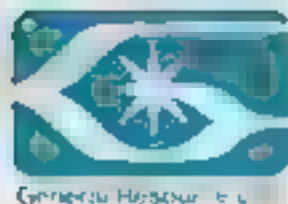
着陸したアントリオンに向かって、空中からミサイルを発射する敵機を撃ち落とさなければならない。アントリオンを攻撃している敵機はとても無防備になっているので、簡単に背後をとることができる。ミサイルを連続発射していき一気に撃墜してしまおう。また空中で自機に対して攻撃を仕掛けてくる敵機に関しては、鳥瞰図でミサイルを回避し背後をとって反撃しよう。しかし今回はアントリオンの確保が最優先だということを忘れないようにしよう



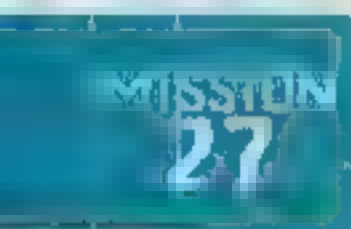
目標を全滅させると、第二次攻撃に移行しロケットが打ち上げられる。ロケットは基地中央の発射口から垂直に打ち上げられるので、発射口から遠い場所にいると対処することができない。第二次攻撃の前に近くで待機しよう。ロケットは早い速度で上昇していくので、早めのロケットとミサイルの発射を心がけよう。タイミングが合わないとミサイルが追いつけなくなってしまうこともあるので注意しよう

戦闘行動分岐図

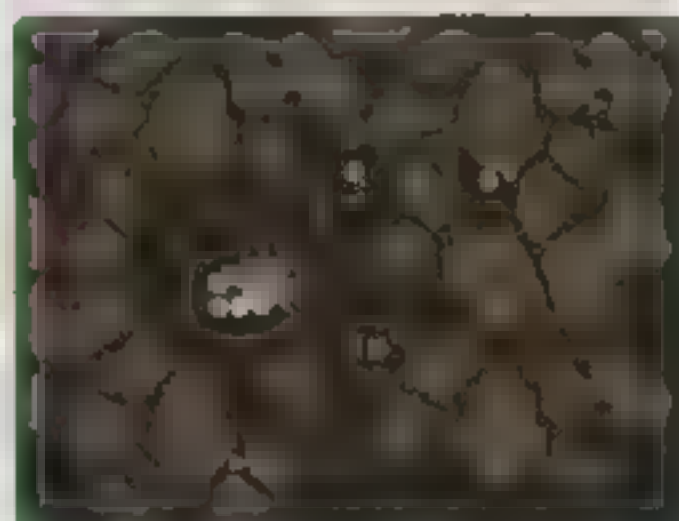
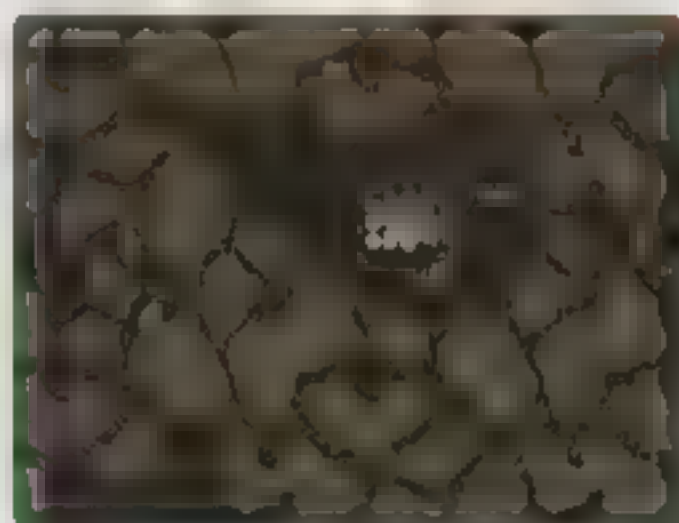




霧の峡谷



ニューゴムのミサイル基地がアンバー山脈の峡谷に隠されていることが判明した。ゼネラルリノースとニューゴムの対立が本格化した今、この存在はゼネラルリノースにとって脅威である。キースとフレイヤはこの基地を潰すために出撃をする。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

敵機の種類 F16XA F-55 VT F20C F432C

味方機 F432C オース

敵機の種類

非攻撃対象機

- A 3-1 上陸場
- B 5-2 9 破壊
- C 4-1 破壊
- D 4-2 破壊 破壊

	目標	その他の敵
第一次攻撃	BASE-9 GUN x 2	
第二次攻撃	RBM x 1 第三次攻撃が成功した場合	
第三次攻撃		



ONE POINT ADVISE



IRBMをぶちまけよう

目標以外の敵に気をとられていると、監視時間がオーバーし第二次攻撃が開始されてしまう。第二次攻撃の目標はIRBMだが、この目標はミサイルでロックオンすることができない。速度は比較的遅いので、IRBMと自機の速度を同期させ真後ろから発射を発射しよう。敵の機体はカノン砲やミサイルで撃破される。また、ミサイルが破壊しないと作戦が失敗になってしまうので、確実に撃破しよう。

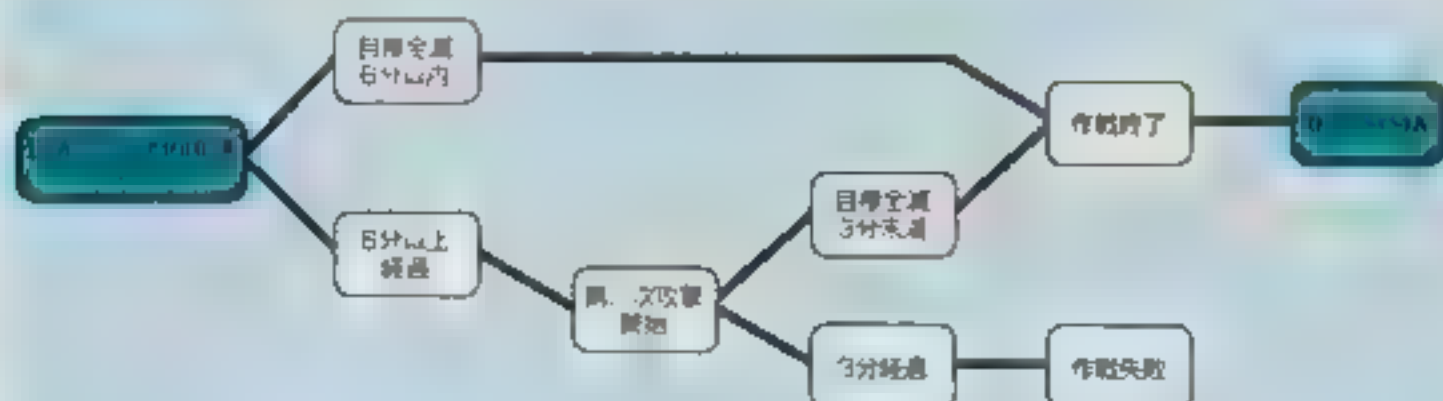
峡谷に隠されたミサイル基地を破壊することが、今回の任務だ。峡谷は入り組んだ地形をしているうえに作戦中は霧が発生しているため、視界が悪い。崖や地面に衝突しないように注意しよう。また目標の周辺部には機銃やミサイル砲台が設置されている。とくにミサイルに追尾されてしまうと逃げる場所がないので、気をつけよう。回避行動を頻に行なうと地面や崖に衝突する場合があるので、必ず垂直方向への機動をしたい。また上空から敵機に攻撃されることもあるので、要警戒だ。

目標攻略

目標となるミサイル基地は、峡谷の奥深くに存在している。そのため発見するのが困難だ。また攻撃方法も峡谷の狭い入り口から侵入するか、基地の上空からの急降下に阻まれるため敵の反撃を受けやすい。できれば目標のみを破壊して急速離脱をしたい。達成度を上げるには敵を多く破壊することが必要になるので、目についたものは破壊しておこう。この作戦では、空中にいる敵機を撃破するほうが、地上の目標を破壊するよりも簡単だということ覚えておこう。



作戦フロー



潜水艦やその他の艦艇の周りでは、船機が警戒活動を行なっている。潜水艦を撃沈するまえにこれらの船機を撃墜しておこう。ここで登場する船機は、R-102やR-211などの部隊でそれほど手強い相手ではない。ただし数は多めなので、船機に囲まれないように注意しよう。潜水艦をロックオンしているときに、ミサイルを発射されると回避行動が遅れてしまうことがあるので気をつけたい。R-701はこちらのミサイルを回避することがあるので複数のミサイルで対処したい。



目標となる潜水艦は作戦開始時にはドックに入っている。そのため急降下からミサイルを発射しても命中させることはできない。ドッグの正面から接近して潜水艦そのものにロックオンするようにしたい。このときロックオン切り替えをうまく使うことで、複数の艦艇を同時に撃沈することもできるので、タイムを短縮したいときには狙っていこう。また9分を経過すると潜水艦がドックから出て移動し始める。潜水艦を簡単に破壊したければそれまで待ってみてもいい。



このミッションをクリアすると、ディジョンからクーデター組織「ウロボロス」への参加を求められる。これまで一緒に戦ってきたキースを置いてクーデターに参加するかそれともディジョンの戦いを振り切ってセネラル・ソースに接するか、自分の選べる道をとろう。セネラルに接近した場合は空母への到着イベントが待っている。空母への着陸より難易度が高いので、慎重に行なおう。

戦術行動分岐図

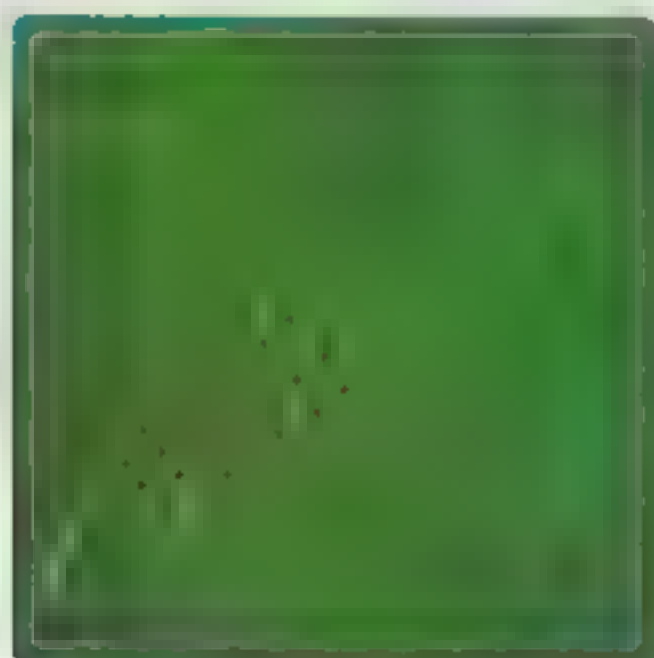


MISSION 20

ティンジョーカクーテター組織ウロゼロスを打ち上げたことにより、大陸全土に混乱が広がりはじめた。この混乱の中、コムは自社の戦力を海上移動都市メガフロートに転結させているらしい。この戦力を叩くべくキースとプレイヤーはメガフロートを目指す。

敵機 1

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の物 ●地上の目標 ○地上のその他の物 □NON TARGET

使用可能自機 / XFA-38A

味方機 / XFA-38A (キース)

攻撃不可能機

非攻撃対象機 / 不明

敵機

	目標	その他の物
第一次攻撃		
第二次攻撃	APR 5R × 2 CONVOY × 4	GLBY × 4, MSSL × 4
第三次攻撃		

この作戦の目標にはニューコム艦隊の最後の生き残りが含まれる。これらの艦隊はメガフロート近くの海上を移動しているので、逃さないようにしたい。しかし艦隊は密集隊形をとっており、うかつに突撃すると集中砲火を浴びてあっという間に撃墜されてしまう。とくに第一次攻撃で敵機から多くのダメージを受けていた場合には危険だ。そこでこれらの攻撃を回避するために、艦隊の海上を通過することは避け、ロックオン後にミサイルを発射したら素早く横に道路を変更しよう

第一次攻撃の目標は ニューコムの戦闘機部隊。純力戦だけあって出撃してくる戦闘機は非常に数が多い。とくに最新鋭戦闘機R-103の部隊は手強い相手だ。この作戦では歴戦の戦士キースから、勝負を持ちかけられる。このキースとの勝負に負けてしまうと達成度が下がってしまうので必ず勝ちたい。周りはほとんどが敵機なのでレーダー画面をよく見て、狙いやすい敵から落とすようにしよう。1機をいつまでも追いまわしていると、キースとの勝負に負けるばかりか、撃墜されてしまうこともある



メガフロートの上空にはニュース関係と思われる民間機が多数飛んでいる。これらの民間機は無視するのが一番いい。とくにこの作戦のように敵機が多い場合は、1発のミサイルも無駄にすることはできない。またメガフロート上の設置された砲台も無視、ならないかぎり、無視してしまったほうがいい。射撃外で空中戦を行なえばこれらの砲台は無いも同然なので、なるべく無駄な弾撃ちは避けよう

戦闘行動分岐図





ウロホロスの脅威

主人公とキースの活躍によってニュー・コムの戦闘部隊はほぼ壊滅した。しかしそこに現われた謎の機体によって、メカフロートが沈められてしまう。その戦闘力1件威を覚えたゼネラルリソースの首脳陣はキースとプレイヤーに、その破壊を命じた。

敵機 V 5

Passive 4 bonus



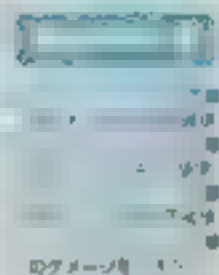
△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 XFA-38A

味方機 XFA-38A キース

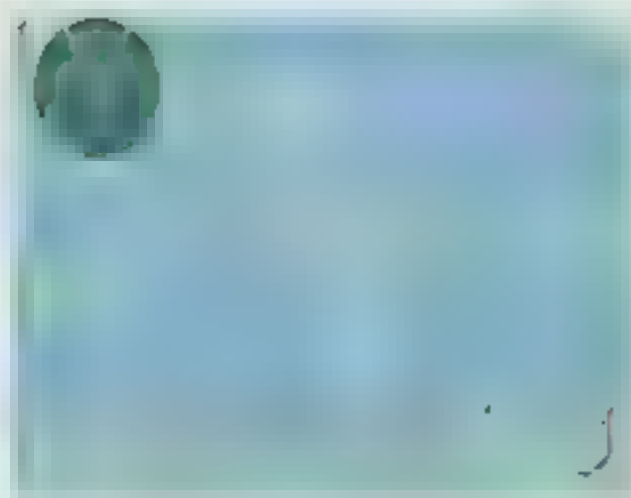
攻撃不可能機 XFA-38A キース

非攻撃対象機



敵機

	目標	その他の敵
第1次攻撃	1140 3.3	XFA-38A 6 H 7 2 3 4 5 6
第2次攻撃	1140 3.3	
第3次攻撃		



スフィルナを撃破する



ナイトレ

スフィルナを撃破すると、ついにナイトレーベンが登場する。ナイトレーベン是非常に機動力が高く、簡単に捉えることすら難しい。ナイトレーベンの背後どうしても回れない場合には、正面からくるナイトレーベンにミサイルの全弾発射で応戦しよう。ミサイルとナイトレーベンの相性があえば、命中することもある。しかしこのミッションではナイトレーベンを撃破することはできないので次の機会を待とう。

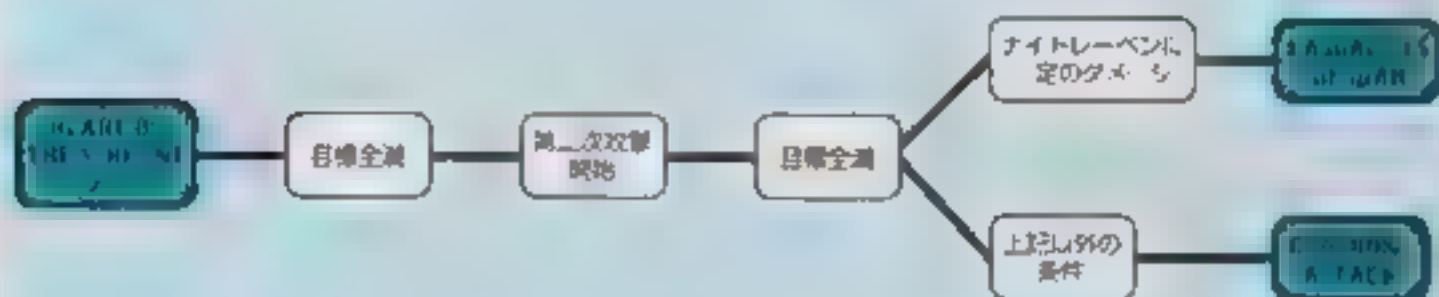
ミッション攻略

ウロボロスの中樞、空中空母スフィルナとの戦闘だ。スフィルナの周囲にはウロボロスの護衛戦闘機隊が多数飛行しているので、簡単に近づけない。またウロボロスのパイロットは精鋭揃いで機体も最新鋭機ばかりなので、素な戦いではできない。これらの戦闘機と戦うときにはなるべくスフィルナから離れた空域にでることが重要だ。あとは自爆切り替えを利用して、落としやすい敵機から順番に攻撃したい。ただし自機がロックオンされた場合には、攻撃中でも最早く回避行動に移ろう。

この作戦の目標であるスフィルナは、その巨大な機体に見合った耐久力を持っているのでなかなか破壊することができない。全部で4箇所出現するターゲットを順番に攻撃していく必要があるが、その間にも攻撃力は落ちないので安易に近づかないようにしましょう。またXFA-38Aは多弾頭ミサイルを装備することができるが、対スフィルナ戦では選択しないほうがいい。なぜなら分離した弾頭の内、1発しか命中しないことが多いので多くのダメージを望むことができないのだ。

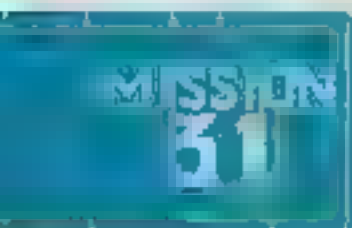


戦闘行動分岐図





ブレイク・タウン



ウロボロスの空中部隊 スフィルナは撃破された。しかし、その直前ディジョンとナイトレーベンが脱出したのが確認された。ジオフロントに逃げ込んだ彼らを追撃するため、キースとプレイヤーはそのあとを追った。



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 XFA-36A

味方機 XFA-36A (キース)

攻撃不可能機

非攻撃対象機

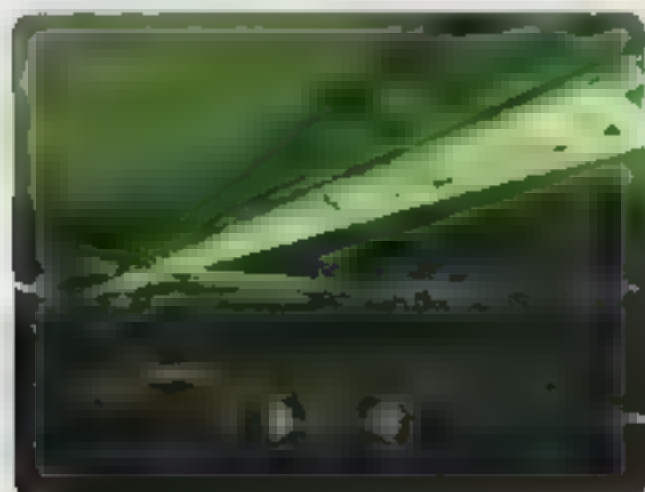
敵機

	目標	その他の敵
第一ク攻撃	ディジョン	X-4 ナイト
第二ク攻撃		
第三ク攻撃		



A. 3分39秒以内に作戦完了
B. 4分 45秒以上
C. 作戦完了
D. 作戦完了

この作戦の部隊となるノオフロントには、これまで場合と違って天井がある。そのため上昇や下降などの機動が大きく制限されるので、今までより一層の検知技術が要求されるだろう。またノオフロントにはさまざまな建物があるので、それらの建物にも衝突しないように気を配ることも重要になってくる。とくに、低空で横に旋回しているときは、しゅういんに注意したい。方向感覚も失ってしまうこともあるので、マップ画面とレーダーで目標の地点を常に確認しよう。



目標となるのはノオフロントに設置された実有用起爆システムのタイマーだ。これに機銃を撃ちこみ破壊することによってノオフロントを崩壊させナイトレヘンを巻き込むのが狙いだ。起爆装置はノオフロント全体に広く散らばっているので、マップを見ながら効率的な道路を選ぶことが大切だ。また起爆装置はミサイルによるロケットオンがきかないので、機銃で破壊することになる。耐久力は低いので、あらかじめ射程距離の長い機銃を選択しておくことが有利になる。

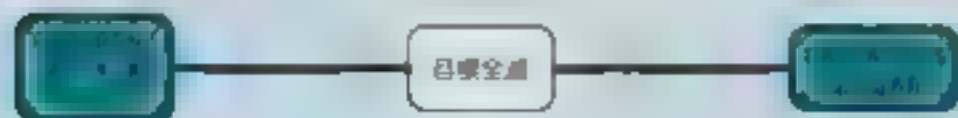


ONE POINT ADVICE

自機が起爆装置を破壊しようとして、とある時、ナイトレヘンからレーザーの照準が伸びてくる。このレーザーは必ず命中するわけではなく、ダメージを受けるが、面撃されて、まうとやっかし。起爆装置は、とある時、なるべく自機飛行を止めて、グザグザに飛ぶように。ナイトレヘンは機動性が低いので、すれ違うだけでも前後からの撃てくるとある。常にレーダーで起爆装置の位置を確認しよう。



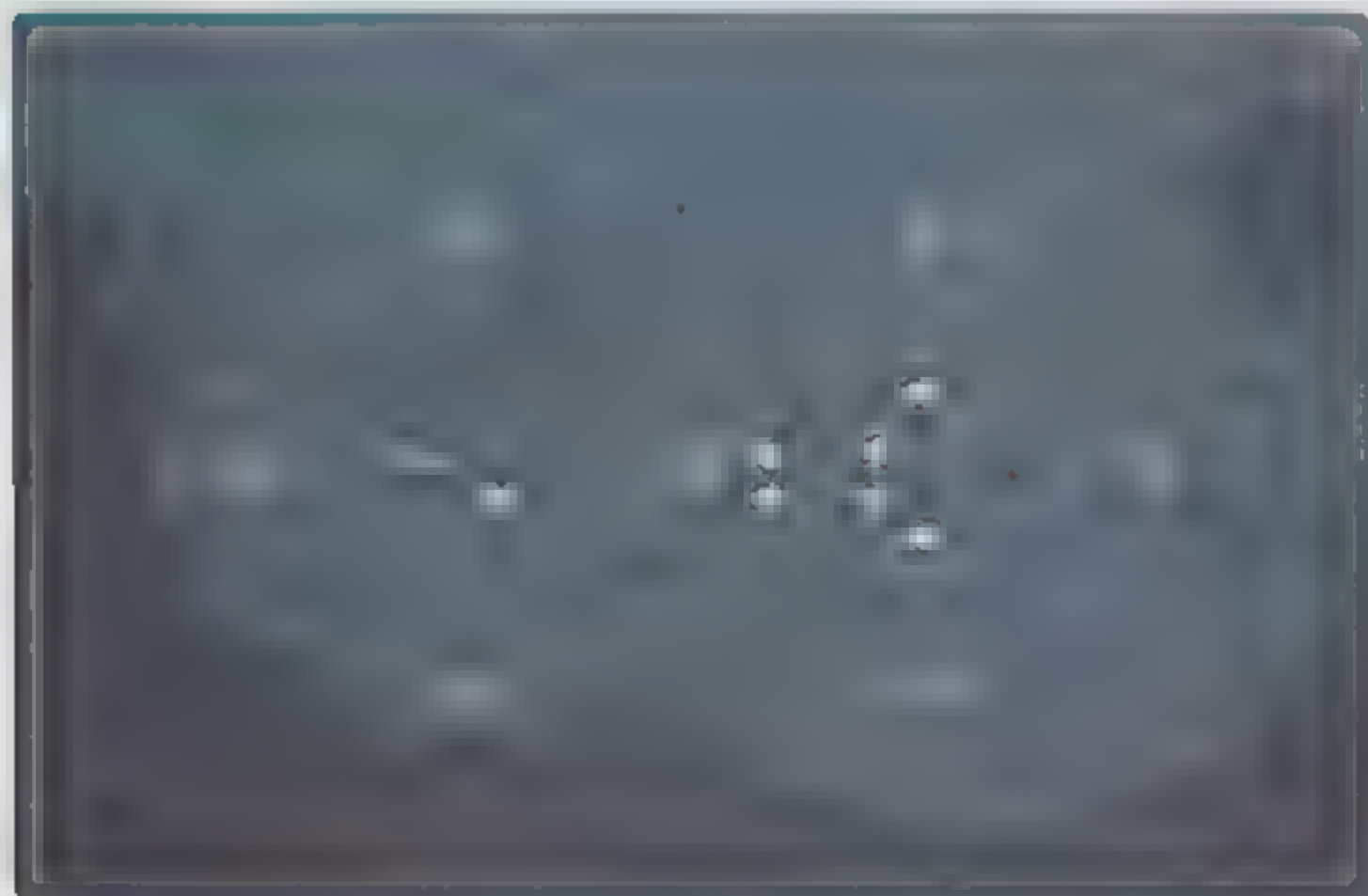
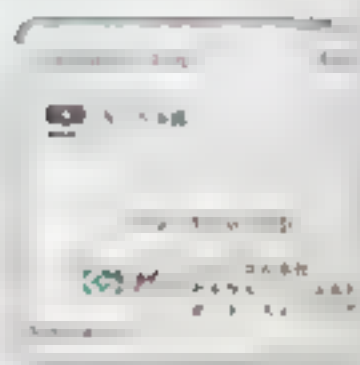
戦術+行動分析図





有翼の悲劇

シオフロントから脱出したナイトレーベンが再び姿を現した。しかし度重なる攻撃を受けたその機体に、もう勢いはない。こんどこそナイトレーベンを撃墜すべくキースとプレイヤーはその決を追った。



△目標と経路 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 XFA-36A

味方機 XFA-36A (キース)

ASG-103機

攻撃不可能機

B3~5機

非攻撃対象機

C2以下機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	X-43 × 4	R-103×2, Su-43×2, XFA-36A×2
第二次攻撃	B3~5機	
第三次攻撃		

この作戦で破壊しなければならない目標はナイトレーベンとディジョンの乗るオーロラである。ナイトレーベンはダメージを受けているといってもまだまだ手強い相手だ。ナイトレーベンが自機の前方を横切ったときや、大きく旋回しているときにミサイルを発射しても、ほとんど命中させることはできない。背後をとったときを狙ってミサイルを全弾斉射したい。また正面からナイトレーベンが迫ってきたときには、自機の照準の中心にナイトレーベンを据えてミサイルを発射するといいい

この作戦では、ウロボロスの最後の生き残りの戦闘機隊がナイトレーベンとともに現われる。機数も多くないがナイトレーベンを倒すときに邪鬼になってくるので早めに倒しておこう。この作戦で達成度を上げるため、この敵機の破壊数を増やす必要があるのもその意味からも、これらの敵機を破壊しておこう。ただし作戦が実施される時間帯は夜なので、ウロボロス仕様戦闘機隊は非常に視認しづらい。レーダー画面を注視しつつ周りで敵を確認するようにしたい



ONE-POINT-ADVICE



敵機は、この作戦で破壊しなければならない目標はナイトレーベンとディジョンの乗るオーロラである。ナイトレーベンはダメージを受けているといってもまだまだ手強い相手だ。ナイトレーベンが自機の前方を横切ったときや、大きく旋回しているときにミサイルを発射しても、ほとんど命中させることはできない。背後をとったときを狙ってミサイルを全弾斉射したい。また正面からナイトレーベンが迫ってきたときには、自機の照準の中心にナイトレーベンを据えてミサイルを発射するといいい

戦闘行動分岐図





異色の8機

主人公とキースの活躍によってクーデター組織ウロオロスが壊滅した。しかし崩壊したメガフロートから銀色に輝く新たな戦闘機隊が発進し、都市部を無差別に攻撃しているとの情報が入った。この戦闘機隊を撃破すべく、プレイヤーは再び発進した。

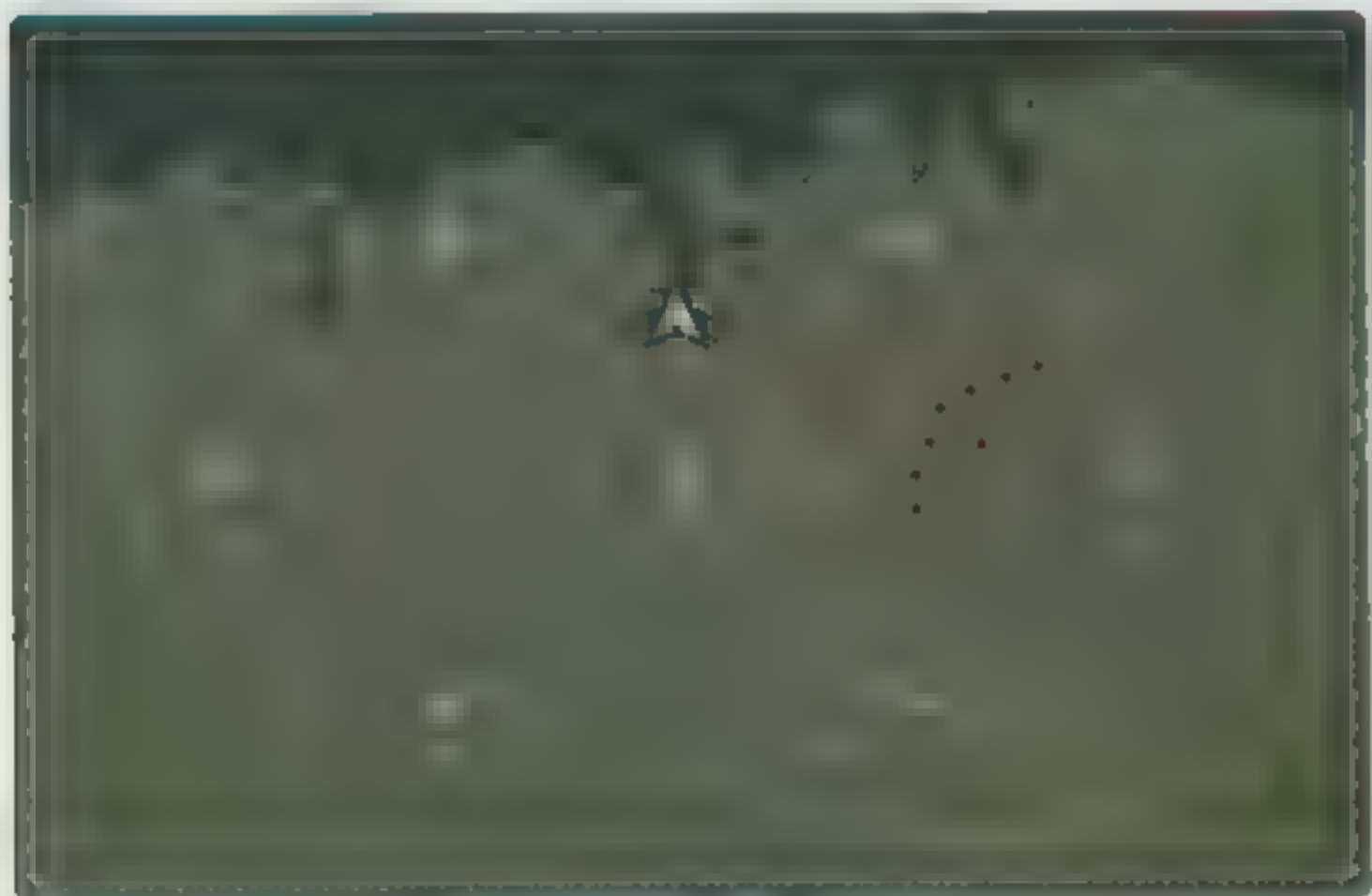
Score 1000

Time 1:00

1st Edward

30000
1000000
1000000

1000000



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 XFA-38A

味方機

攻撃不可能機

非攻撃対象機

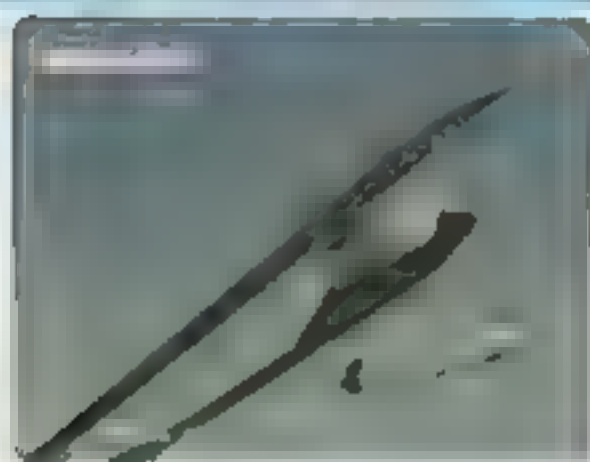
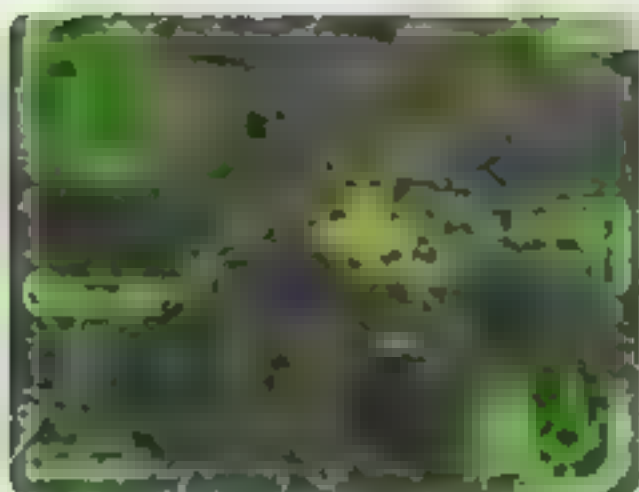


A 4分58秒以内の
戦闘

B 5分～7分59秒の
戦闘

C 8分以上の戦闘

	自機	その他の敵
第一次攻撃	MR 900 × 8	
第二次攻撃		
第三次攻撃		



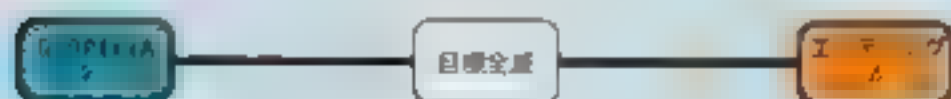
自機となったXR-900の武装は通常ミサイルとレーザーだ。レーザーは連続と違って単発なので、慣れるまでは敵機に当ててものり悪いだろう。またミサイルは、自機と同調したXF A-36Aのものを同時に発射することになるので、数が多い。前後や正面などポイントを専らえた発射を心がければ命中させることも難しくない。この作戦の成功率は時間によって変わるので、達成率を上げたいときには、短時間で作戦を終了させるように心がけよう。

この作戦ではなその戦闘機隊をすべて撃墜する、とか目的だ。ここで登場する機体はXR-900で、性能的にも機体のフォルムのナイトレーベンに酷似している。それが8機も登場することとなるので舌を強いられるだろう。ただし操縦技術はレナやディションほどではないので、時間をかければなんとか撃墜できる。また作戦中の天候もよいので視界が広い。この作戦が終了するとエンディングを迎えることになるので、今までつちかった技術을すべてつぎこんで勝利しよう。

8機のXR-900のうち1機にある程度のダメージを与えると、ハッキングをしてその機の操縦系統をのっとることかできる。これで敵と同性能の機体で戦えるので、それほど不利にはならないだろう。敵機はまとまって飛行している傾向が強く、どちらを向いても敵機という状況が多い。照準切り替えを利用して、正面にいる敵からミサイルを発射していこう。ただし敵機はミサイルの回避動作に優れているので、全弾斉射を行っても一発もあたらないこともある。照準切り替えは避けよう。



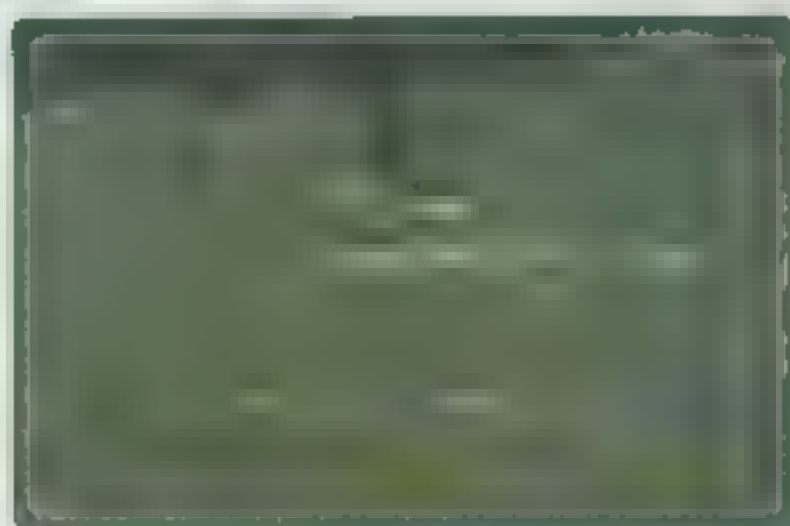
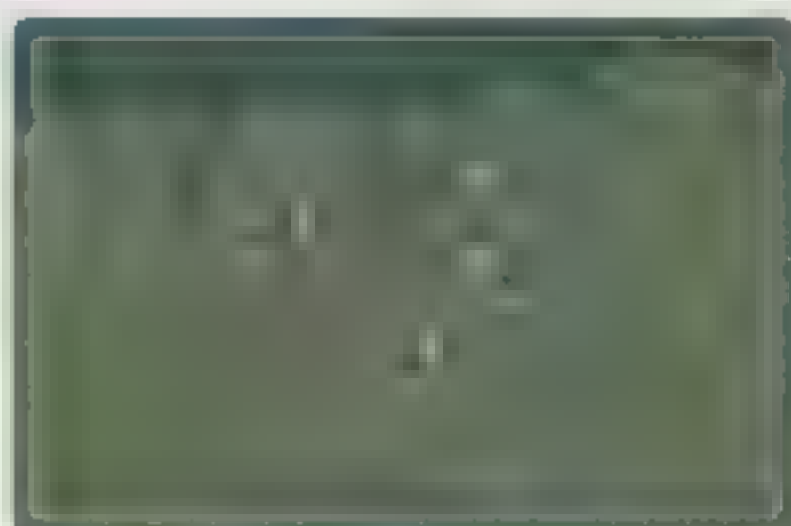
Abstract





ヘビの意思

ティーンズに誘われ、セネラルリソースを抜けてクーテター組織のメンバー、参加したプレイヤー。最初の目標は、ニューコム本社のあるホート・エトワーズ。ニューコムの組織とてい力を併いふ。新体化させることが目的だ。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中の無敵の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 XFA-36A

味方機 J1-4054 171、U1-4053

攻撃不可能機

非攻撃対象機



敵機	名前	タイプ	その他の敵
第1次攻撃	Enemy 1	Enemy 1	
第2次攻撃	Enemy 2	Enemy 2	
第3次攻撃	Enemy 3	Enemy 3	

この作戦では地上設備を破壊することが目的になる。しかしさすがにニューコムの本社だけあって空中には多くの戦闘機が警戒している。また機銃やミサイル砲台などの設備も設置されており、気づけないとダメージを受けてしまうだろう。この作戦ではディジョンから指示された目標を随時破壊していくことで進行する。短時間でのクリアを目指すならば空中の敵機や、砲台などは無視してしまってもよい。ただし達成率は破壊数で決まるので、達成率を上げたい場合には破壊しておこう



目標となるのはFREEWAYやBUILDINGなどの建築物だ。これらの建物は耐久力が低いので一発のミサイルで破壊できる。其次攻撃で目標となるのは、ニューコムの首脳陣が乗ったV-22B3機だ。これらを1分29秒以内に破壊することで作戦は終了となる。しかし1分30秒以上経過してこれらの機体に逃げられても作戦は終了となる。V-22Bを逃かすか、逃がさないかによってこのあとの作戦が分岐するので、自分の好みによって選択しよう。また逃げられても達成度は下らない

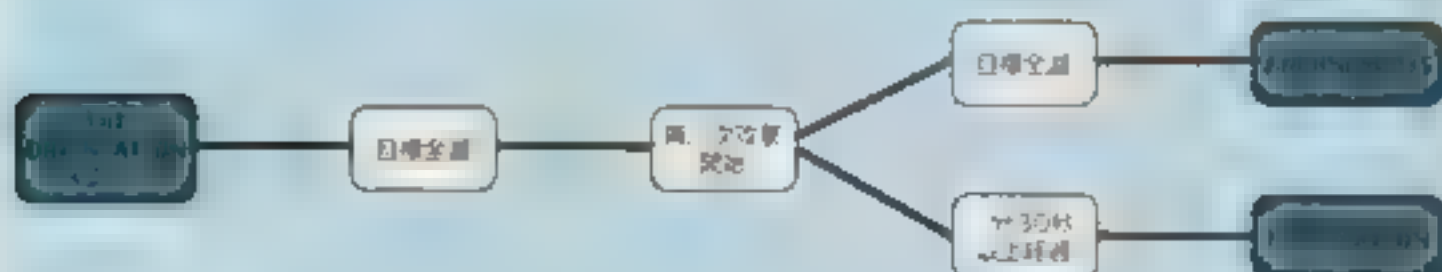


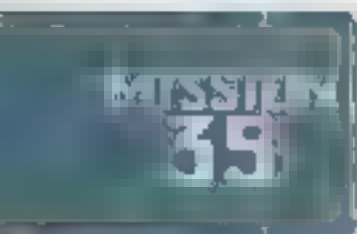
ONE-POINT ADVICE

作戦中は雨が降っているため、両大洲よりも若干視界が悪い。そのため地上の砲台や空中の敵機の発見が遅れて攻撃を受けてしまうことがあるので、レーダー画面には注目しておこう。作戦中はスフィルナとディジョンから進行する。敵機がスフィルナに対して攻撃を仕掛ける砲台があるが、スフィルナをとくに破壊する必要はない。しかし破壊数を増やしたい場合は、スフィルナの攻撃でダメージを受けた敵機を撃墜するののも一つの方法だ



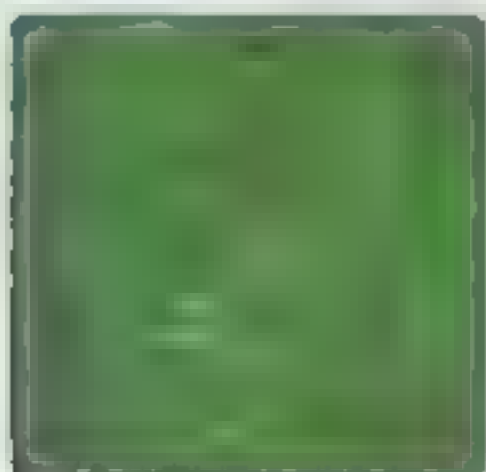
敵機撃墜のやり方



$$f(0) = 1 - \frac{1}{2}$$


前回の作戦によって、ニューボムの司令部はほぼ壊滅した
しかしニューボムのもう一つの拠点、海軍移動都市メガ
フロートにはまだ多くの戦力を残していると考えられる。メガ
フロートに侵攻し、これらを壊滅するのが今回の任務だ

10

[illegible]

▲ 自機と協力 ▲ 空中の目標 ▲ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 XFA-36A

味方機 UH-4054 (ディジョン)、UH-4053

攻擊不可能機

非攻擊對象機

融 體

	目標	その他の敵
第一次攻撃	SUBMARINE 6	" " " " " " " " " " " "
第二次攻撃	SAM×1	
第三次攻撃		

スフィルナとともにニューコムに残存勢力を叩くのが今回の作戦だ。作戦空域全体に敵機と目標が散らばっているので、マップ画面を利用して近い敵を探し出すことが大切になる。戦闘機 3R-103が多いので、密集地帯に突っ込んだり、囲まれたりしてしまうとやっかいだろう。またメガフロート上には機銃とミサイル砲台が設置されているので、その上空で空中戦を行なうとミサイルが飛んで来てダメージを受けてしまう場合がある。できるだけ艦艇のいない海上で敵機を叩くようにしたい。

目標となるのは8隻の潜水艦だ。潜水艦といっても浮上しているのだから、通常の艦艇と同じように攻撃しよう。また目標以外の艦艇も登場するので撃破してしまおう。艦艇を撃破するときのポイントとしては、ミサイルを発射したあとに素早く回避行動をとることが大切である。急降下からミサイルを発射した場合や、近距離から発射した場合には、命中しない場合もあるので、ロックオン可能な遠距離から攻撃することを心がけるようにしたい。そうすれば反撃でダメージを受ける可能性も低くなる。



なげみも とうる

目標の潜水艦群を全滅させると、残った艦艇から地対空ミサイルSAMが発射される。このミサイルは非常に強力な破壊力を持ち、スフィルナを一発で撃破してしまう。このミサイルはロックオンすることができないので機銃で破壊しなければならない。小さな目標なので照準に収めるのも難しいかもしれないが、威力の大きなキャノン砲を装備して撃破すれば撃破できるので、目標と自機の速度を同期させることを心がけよう。

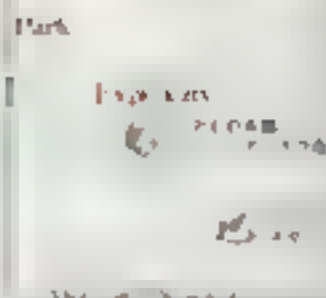
戦闘行動分岐図





最後のテキ

ーエーコムのメガフロートは無力化された。混乱から立ちあ
れないゼネラルリソースにウロキロスを阻む力はない。最後
に残ったPTの、対して攻撃を仕掛けるため、ウロキロスは
111日本留にあるエキスス、ミテ、ミレ、ミカ、ミナ



△ 敵機上陸機 ▲ 空中の敵機 △ 空中の敵機 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能機

味方機

攻撃不可機

非攻撃対象機

敵機

	敵機	その他の敵
第1 敵機		？ GUN = 8, MSSL x 3, TANK = 2
第2 敵機		
第3 敵機		



この作戦ではUPEOの部隊が相手となる。また作戦の部隊もUPEO本部上空となるため、空中戦のときに地上からの攻撃を受けやすい。とくにミサイル砲台とタンクは要注意となるため、空中戦に集中するために先に破壊してしまってもいいだろう。またナイトレーベンに乗ったレナとオーロラに搭乗したディションもこの作戦に参加してくれるが、戦力的にはアッパにならないのですべての目標や敵機は自分で破壊するようにしたい。また敵機に背後を取られた場合の警告は無視しないようにしたい



第一次攻撃で基地の周辺施設と目標の戦闘機を撃破すると、第二次攻撃が開始される。ここで目標となるのは、UPEOのパーク司令ののったV-22Bだ。この機体はUPEOの地下格納庫にいるため、上空からロックオンしてミサイルを発射しても命中させることはできない。地下格納庫のハッチが開くのを待つ、低空で進入。そしてミサイルを発射して破壊したい。なおV-22Bを破壊し作戦が終了したあとでも、格納庫の壁や床などに衝突してしまうと作戦は失敗になってしまうので注意したい



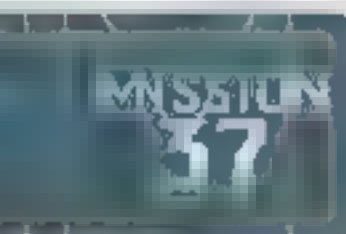
この作戦でもっとも手強い相手となるのが、UPEOの最新鋭戦闘機R-211だ。この機体は、非常に高速で機動性や攻撃力も非常に高く、非常に危険な相手である。そのためこちらのミサイルを撃たずに、有利な位置を占めてロックオンして撃破したい。またミサイルを全弾発射して一発でも命中させたい。もう一つの目標となるR-211は、R-43よりも攻撃力が高いためこちらを先に攻撃しよう。

作戦の進行状況





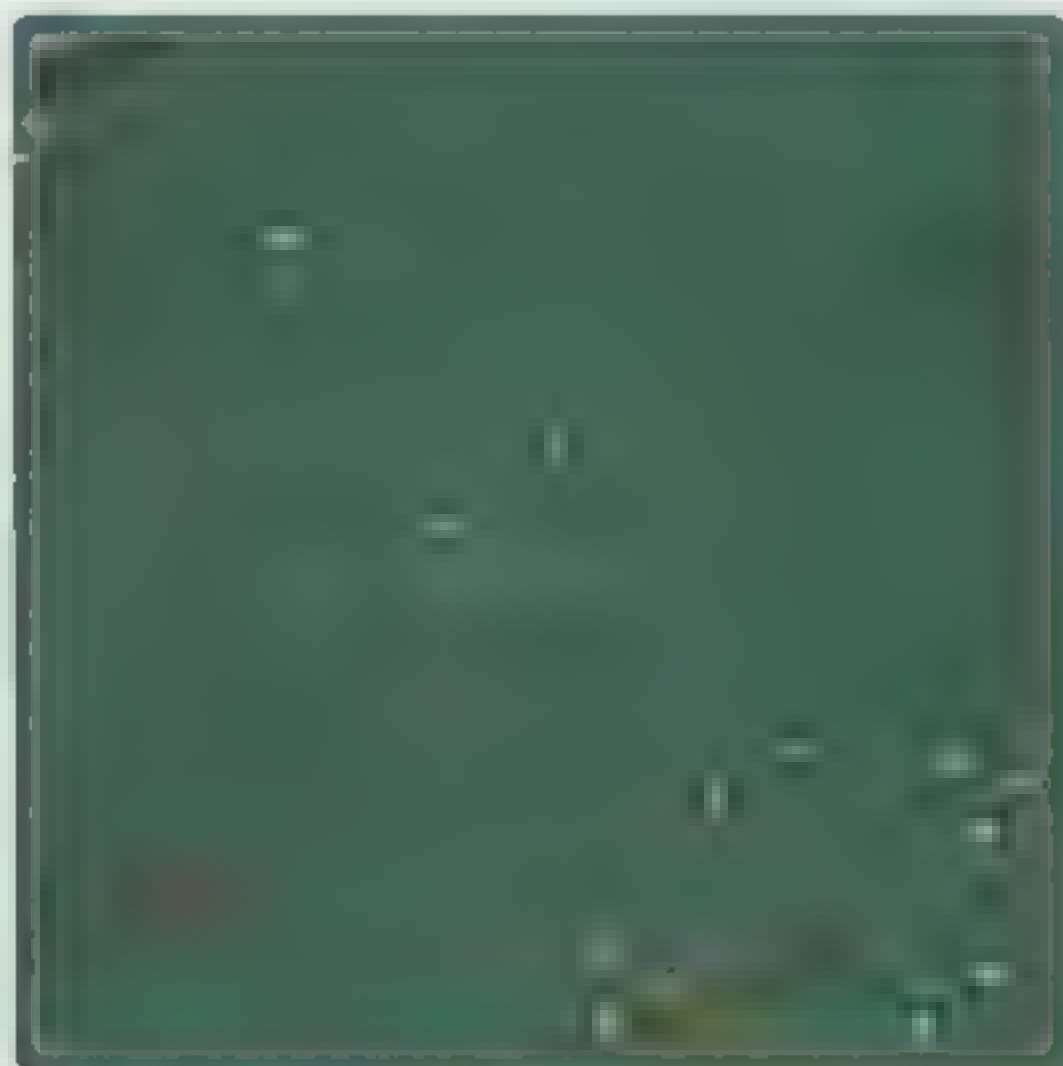
消えゆく記憶



セネラルリノースとニューコムの特例をねらっていたPE36のハーク司令も撃墜され、世界はウロボロスによって支配されようとしていた。そこで、プレイヤーのかつてのパートナー、キースが単身ウロボロスを叩き潰すために現われる。

敵の出現

敵の出現
敵の出現



△ 自衛と追跡 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の物 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の物 □ NON TARGET

使用可能自機 XFA-36A

味方機 XFA-36A 2

攻撃不可能機 4 (54) 4

非攻撃対象機



△ 27 (1) 2

敵機

△ 1 (1) 1

敵機

△ 1 (1) 1

敵機

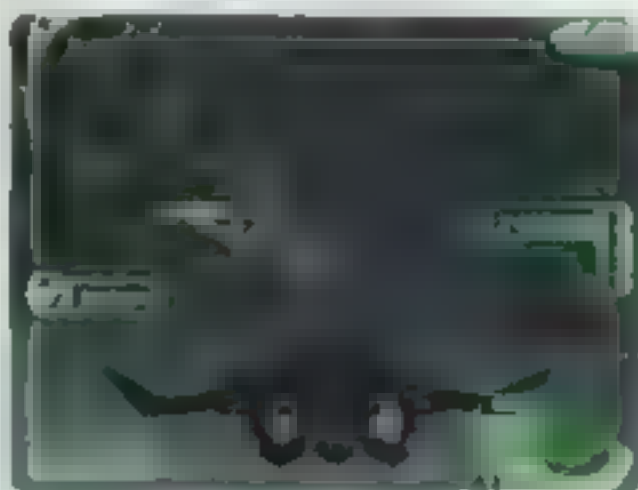
敵機

		目標	その他の敵
第一次攻撃	X-49 (1/1)		XFA-36A×5, R-103×3, S-43×2
第二次攻撃	敵機 (1/1)		
第三次攻撃			

スフィルナの周囲を飛んでいる敵機の戦闘機群を排除する
 ときには、なるべくスフィルナから離れた場所に誘導
 して戦うといい。また一機に集中攻撃をかけるのではな
 く、手当たり次第にロックオンしてミサイルをばらま
 く敵を増減しやすくなる。なぜなら、一機をしつこく追
 尾していると後ろから他の敵機に攻撃されてしまうから
 だ。海面近くにまで高度が下がってしまうと、自機の動
 きが制限されてしまう。高度に気をつけて戦おう



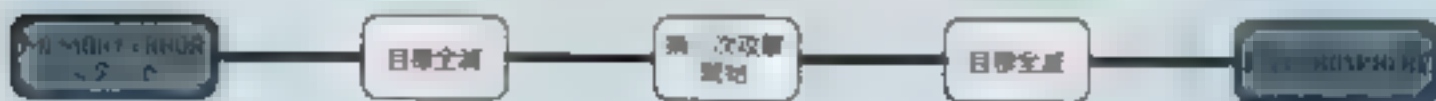
第二次攻撃の目標となるのはスフィルナだ。第一次攻撃
 のときに敵機の戦闘機群を排除していれば、スフィルナ
 の撃墜は難しいことではない。ポイントとしては自機の
 速度を早く保ちつつスフィルナに接近してミサイルを発
 射、その後急旋回をして離脱する。じゅうぶん速度か
 のっていれば、スフィルナからのミサイルは自機に追
 いつけずに失速していくので、ダメージを受けないですむ
 スフィルナの周囲をグルグルと旋回することは、ダメ
 ージを受けやすいので止めておこう



この作戦ではレナの乗るナイトレヘンが第一の目標
 となる。このときのポイントとしては、できるだけスフィ
 ルナから離れた場所でも戦うことが大切だ。スフィルナの周
 りには戦闘機が飛行しているので、近づくと攻撃を受け
 てしまう。ただでさえ手強いナイトレヘンとの戦い、集
 中するためにも、離れた空域で戦戦を行なおう。ナイト
 レヘンにある桁数のダメージを与えると、キースの機体
 がナイトレヘンに吸ってしまうのだ



戦闘行動分岐図



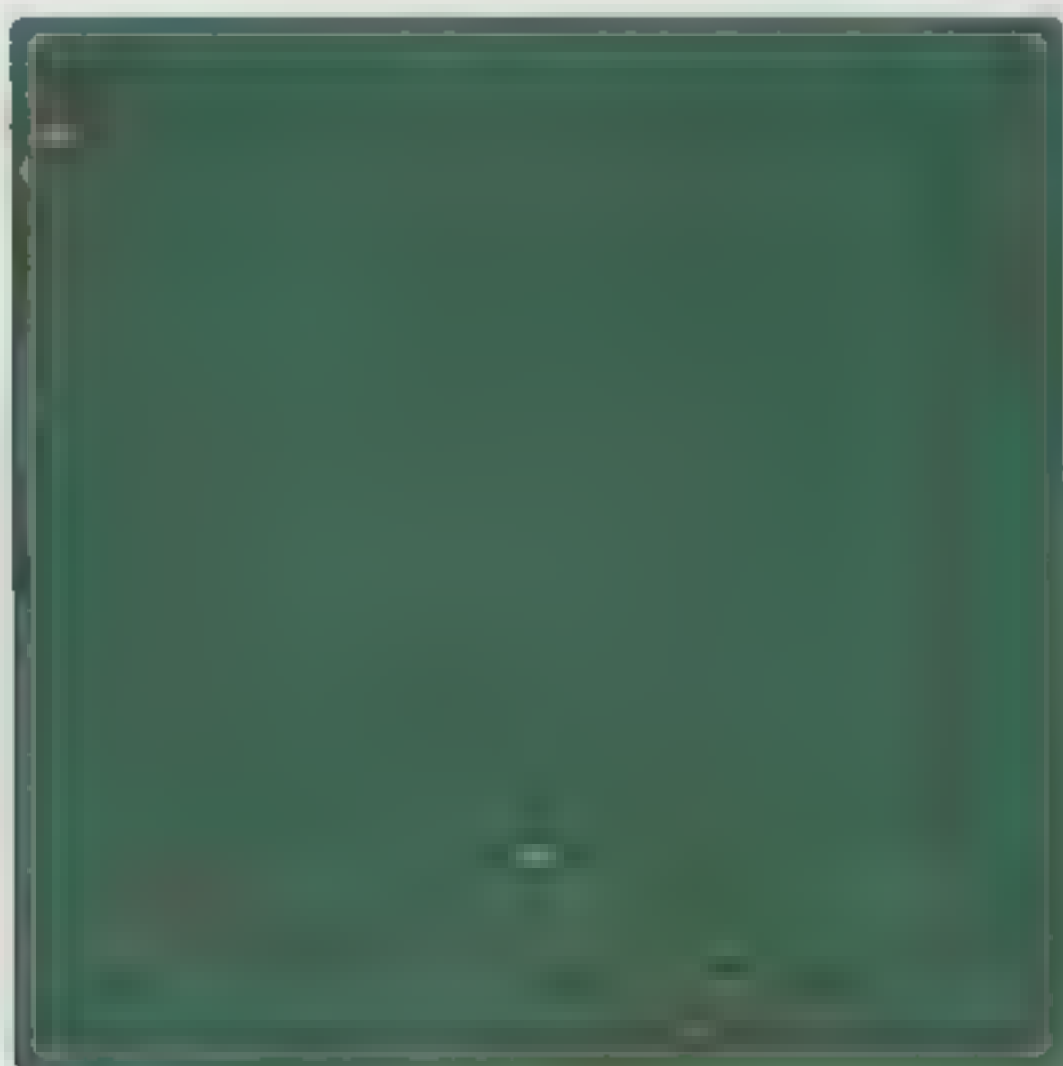


エレクトロスフィア

タイトル：ヘンはキースという大きな犠牲を払って撃墜された。またウロボロスの中核であったスフィアも、プレイヤーによって破壊された。すべてを失ったティンとプレイヤーは最後の戦いを開始する。

1-744

1-744



△ 自機と味方 ▲ 交中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 XFA-76A

味方機

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第1次攻撃	U-405A 7 30	
第2次攻撃	U-405A 7 30	
第3次攻撃		

敵機撃墜

A 3分50秒以内に終了

B 4分以内に完了

C 8分以上で完了

目標はディジョンのみ。他の戦闘機や艦船、砲台などは一切なくディジョンと主人公の一騎打ちとなる。戦闘空域は破壊されたメガフロートの上空、天気も晴天で視界もいい。最後の決戦にふさわしい舞台だ。ディジョンの乗る機体オーロラは、ナイトレーベンに匹敵する能力を持つといわれ、性能的にも非常に優れている。たまたすへてを失ったディジョンは混乱状態なのでそこにつけこむ隙がありそうだ。チャンスを見逃さず、攻撃していこう



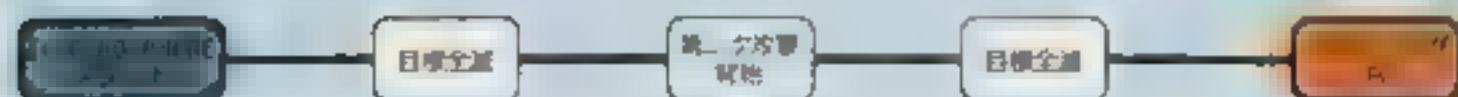
第一次攻撃である程度のダメージを与えると、第二次攻撃に移行する。第二次攻撃ではエレクトロスフィアが舞台となりそこで空中戦を行なうことになる。第一次攻撃でダメージを与えたといっても、ディジョンはまだまだ強い。背後をとるチャンスもなかなか巡ってこないの、正面からすれ違うときにミサイルを叩きこもう。このときできるだけ早く連射すると当たる確率が高くなる。またディジョンが本当に真正面からきた場合には、機銃を撃って少しでもダメージを与えたい



エレクトロスフィアの中では、上昇や下降の感覚が掴みにくく慣れないと飛びづらい。また地面に衝突する心配がないからといって、下降しすぎるとコースアウトして作戦失敗になってしまうので気を付けよう。自機の位置を確かめ一番の方とは、ディジョン機をレーダーとマップで確認し撃ち落とすことだ。とくに敵機やロールで自機の位置がよくわからなくなったときこそ活用したい

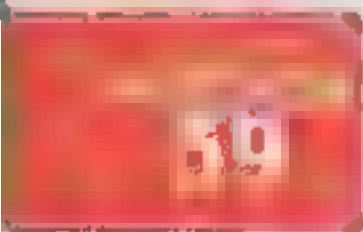


ミッションの流れ

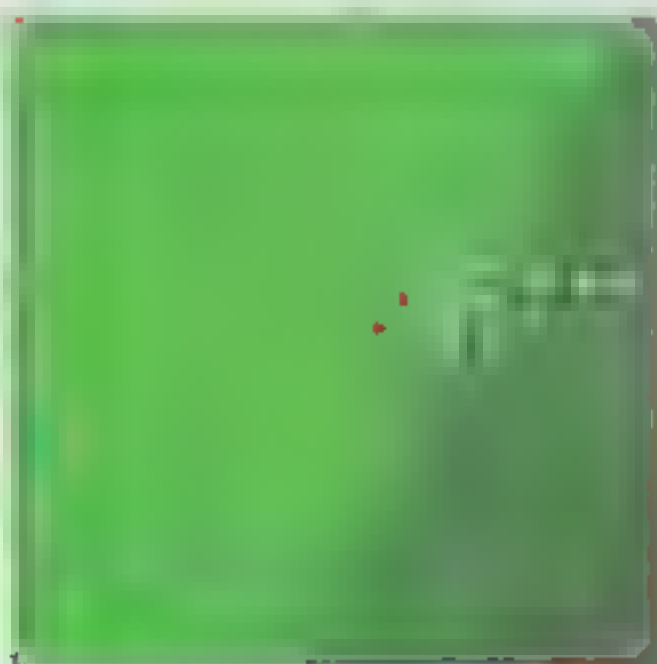
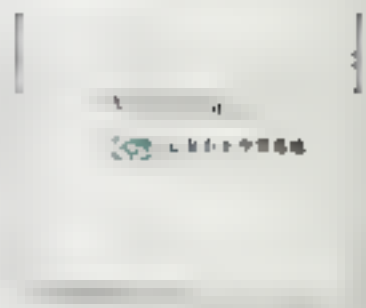




ニューコムの方



クラーケン代表とフィオナの命を守るため、パーク司令の命令に逆らったプレイヤー。彼らはそのままニューコムに移動することとなった。そして記念すべき最初の作戦は、新機を使用して高高度からセオラルリノスの基地に攻撃をかけることに決定した。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機

R-311

味方機

R-311 R-311 R-311 R-311 R-311 R-311 R-311

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	RF-12A2×2	
第二次攻撃	F-4A-320×2、BASE K-4	
第三次攻撃		

A. 敵機
B. 敵機
C. 敵機
D. シンシアの指示を
従う



ONE POINT ADVISE



POINT ADVISE

この作戦では高々度戦闘機を使用して、ゼネラルリソースに強襲をかける。第一次攻撃の目標は、ゼネラルリソースの高高度迎撃機RF-12A2を撃墜することだ。今回使用する機体R-311は極限までシンプルに設計された最新鋭機なので、急造のゼネラルリソースの戦闘機とはできが違う。簡単に敵機を撃墜できるだろう。ただし高度が高いため機動にはそれなりの制限を受ける。旋回中などでも速度を落とさないようにしないと失速してしまうしゅふんに注意したい

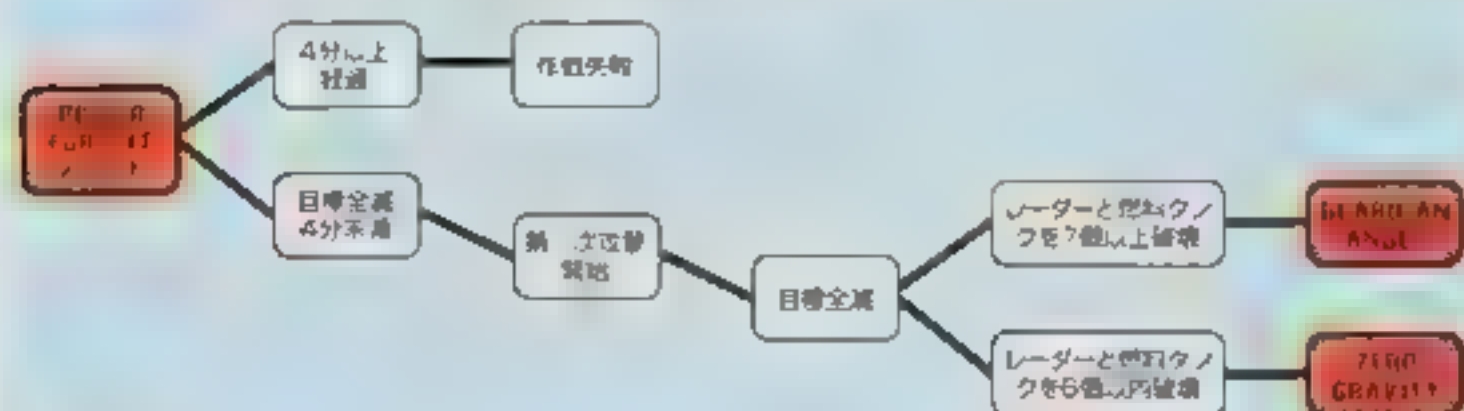
POINT ADVISE

ゼネラルリソース空軍基地の機能を低下させるのが、今回の任務だ。そのため目標には基地施設も含まれている。ただしR-311は回避能力や安定性が低く、対地攻撃には向いていないので一撃離脱の戦法を使用するなどして、基地上空にはあまり留まらないようにしよう。そうしないと基地から発射されたミサイルでダメージを受けしてしまう。また目標以外の戦闘機も少数飛んでいるが、なるべく無視すると作戦を遂行しやすい。今回1自機の安全を最優先に考えよう



地上基地への作戦に入ると、上司であるノンシアから指示が来る。その指示を無視してしまうと達成度が下がってしまうので注意したい。またその指示にしたがってオイルタンクとレーダーサイトを一定数破壊することで、次の作戦が分岐する。どちらの作戦も、望みたいかを考えて破壊数を調節しよう。そのとき戦闘機やミサイル、格闘機を撃墜されてしまっても意味がないので、邪魔なものがあったら破壊しておこう

MISSION FLOW

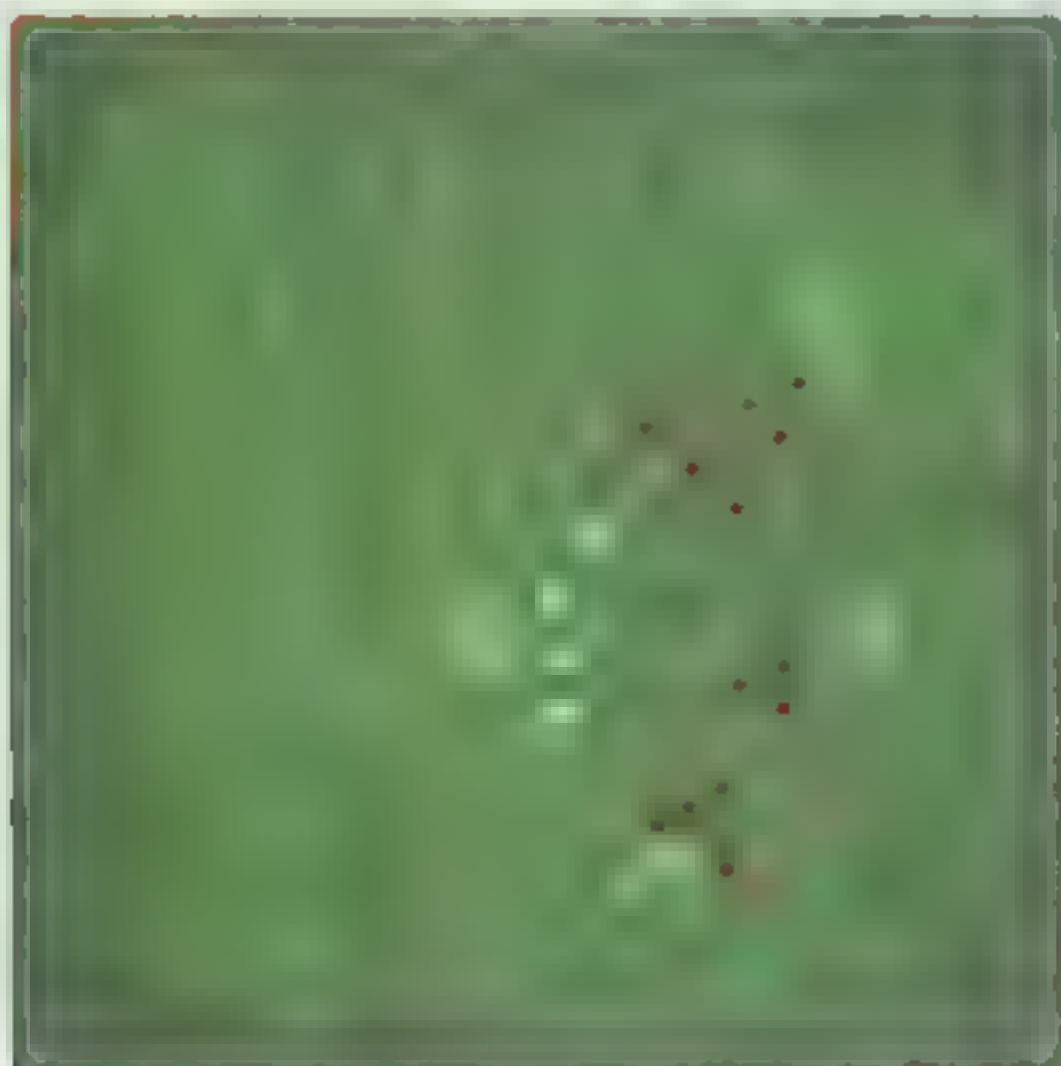




neucom inc.

シャトル帰還

ゼネラルリソースや軍基地への作戦は成功した。しかし、ニューコムがシャトルを帰還するタイミングを狙い、ゼネラルリソースが攻撃を仕掛けてくるという情報からたらされたプレイヤーらはシャトルを返るために、山陽発基地へと向かう。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 R-102, R-211

味方機 R-103 (シンシア), R-211 (フィー), R-808 x 1

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	F-22C x 7	
第二次攻撃	F/A-32C x 3, F/A-181 x 3	
第三次攻撃		



A 2分58秒以内の
制圧率

B 3分~3分28秒以
内 制圧率

C 3分29秒~3分58秒以
内 制圧率

D 3分59秒~4分28秒以
内 制圧率

E 4分29秒~4分58秒以
内 制圧率

F 4分59秒~5分28秒以
内 制圧率

作戦開始時には艦隊の操作を行なわなければならないが、着陸に比べると簡単なので自分で操作したい。第一次攻撃として襲来してくるのは、戦闘機F-22Cだ。この戦闘機は性能的にもバランスがとれている機体なので、困まると少々やっかいだ。またこの戦闘機の迎撃にばかり気をとられていると、シャトルが撃墜されてしまう。シャトルの周りをゆっくりと旋回しつつ、近づいてくる敵機を撃墜しよう。腕に自信があるならば、こちらから敵機の集団の中に突撃していてもいい。

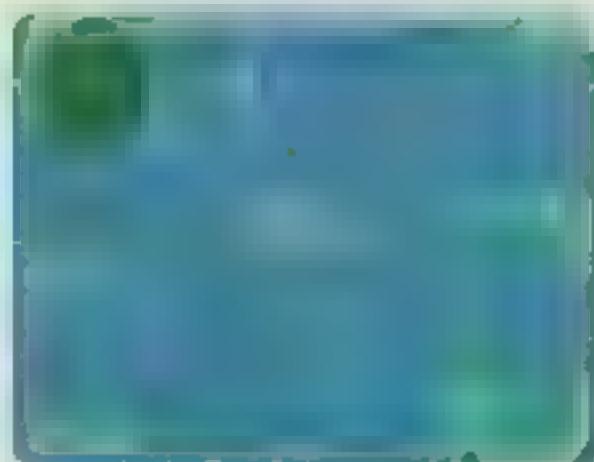
第二次攻撃の目標は、F/A-32CとF/A-18Iの混成部隊だ。こちらの部隊は着陸したシャトルを攻撃するために第一次攻撃のF-22Cよりも対地攻撃に優れた機体によって構成されている。そのため空中戦では、失ほどよりも苦勞はしないだろう。なお、この作戦の達成度は第一次攻撃を終了させた時間によって決定される。第二次攻撃に進んでしまうと達成度が大幅にさがってしまうので、上げたい場合には素早く第一次攻撃を終わらせよう。



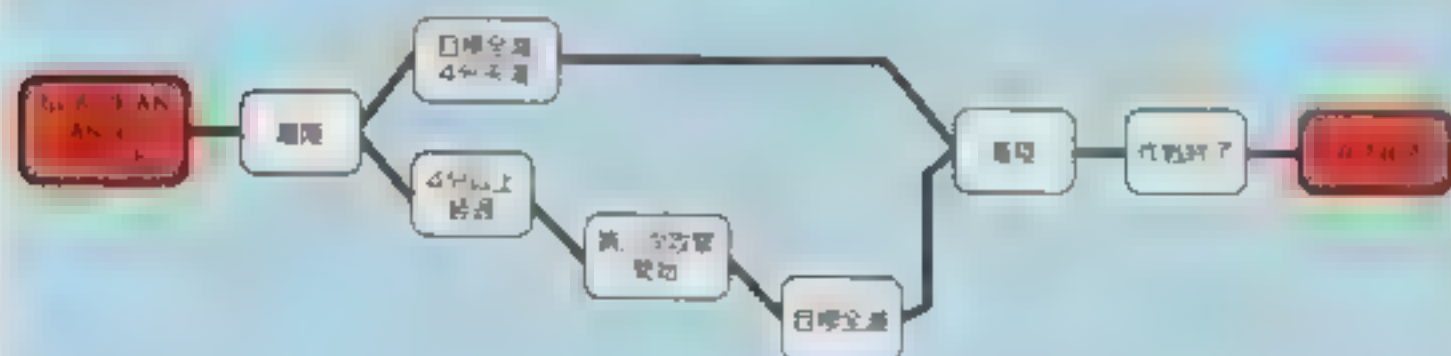
ONE POINT ADVANTAGE

シャトルを護衛する

護衛対象であるシャトルは動きが鈍く、武装も揃っていない。そのため戦闘機に狙われると格好の標的になってしまう。シャトルは敵機のミサイルを回避することもままならないので、敵機にミサイルを発射するタイミングをうえてはならない。最悪の場合はシンシアに奪われたようにシャトルの盾になるつもりで攻撃を防ごう。着陸までの4分を守りきればとりあえず第一次攻撃を切りぬけることができるぞ。



作戦の進め方





NEUCOM INC.

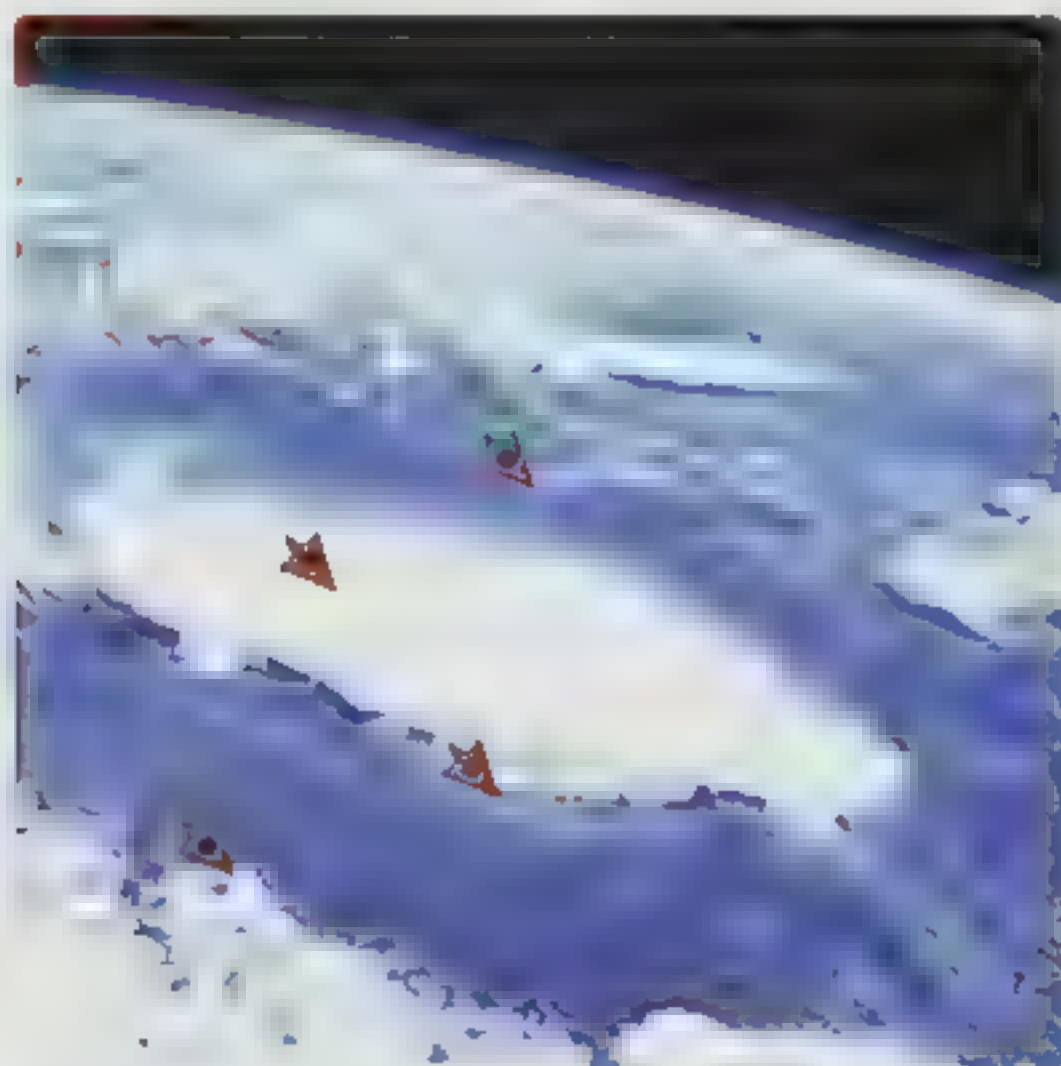
MISSION 41

大気圏再突入

シャトルが無事帰還したことにより、貴重な研究データを持ちかえることができた。しかし衛星軌道上にゼネラルリノースのいとも思われる軍事衛星が複数確認された。この危険性を考えたニューコム司令部はプレイヤーにその破壊を命じた。

MISSION 41

全機破壊率 100%



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

敵機数 100% 100%

味方機

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

敵機数 100% 100%

敵機数 100% 100%

敵機数

敵機数 100% 100%

敵機数

敵機数 100% 100%

	自機	その他の敵
第一次攻撃	100% 100%	
第二次攻撃		
第三次攻撃		

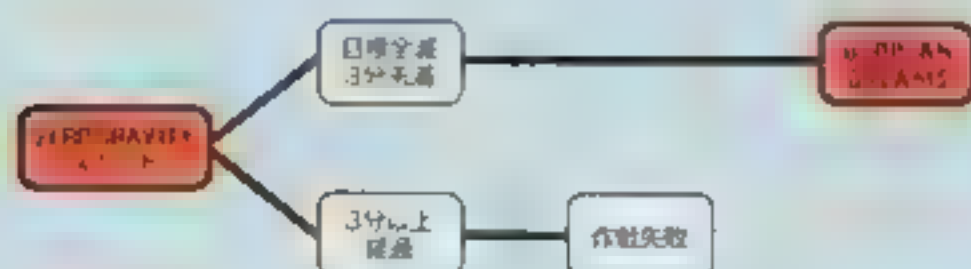
初の衛星軌道上での作戦である。衛星軌道上では通常の機体とは違った動きが要求されるので注意したい。まず慣性が動かないので、常にスロートルを開いていないと速度が落ちてしまう。また高度が下がると大気圏に落ちて燃えてしまうので気をつけよう。衛星軌道上では自機の位置を確認することが非常に困難なので、計器の表示に気を配り機体かどのような状態にあるのかを確かめておこう。上昇や下降によるループは自機の位置を大きく動かしてしまうので、避けたほうがいい。

目標となる軍事衛星は、衛星軌道上に駐留しているうえ、時間制限がある。そのため一つの衛星を破壊したあとに、常早く次の目標に向かう必要が出てくる。マップ画面をいつでも開いておくクセをつけて、自機と目標の位置を把握しもっとも近い衛星を攻撃できるようにしたい。また衛星自体はほとんど停止している状態なのでロックオン後なら多少無理な位置から発射しても命中させることができるので覚えておこう。



ゼネラル ノースの軍事衛星をすべて破壊すると、大気圏に突入することになる。これは着陸の動作と似ているが、機体下部を地球に向け安定させる。大気との摩擦で燃え尽きないように進入角度を調節する。このとき画面上に進入角度の案内が表示されるので確認させるようにしよう。ここで機体が大きく傾いていたりすると失敗してしまうので注意したい。全体的に時間短縮なので素早い操作を心がけよう。

戦術行動分岐図





衛星回収作戦

ニューコムとゼネラルリソースの紛争は、もはや目めることができない規模にまで拡大していた。そんなときニューコムの偵察衛星が故障し、偽りの落トしたとの情報が入る。衛星の機体情報をゼネラルリソースから守るためプレイヤーは出撃を命じられる。

戦闘開始時

Team1: Newcom



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機

味方機

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	自機	その他の敵
第一攻撃	435	227・2 XFA 364 6 70 2
第二攻撃	440	
第三攻撃		



の作戦では、偵察衛星をセネラルリソースの艦艇に奪
取されないことが目的だ。そのため上空を飛んでいる敵機
はできるかぎり無視しよう。もしも攻撃を仕掛けてくる
のなら、旋回や上昇で振り切ることが大切だ。少しでも
現場への手廻りが遅れてしまうと、偵察衛星は確実にセネ
ラルリソースに奪われてしまうだろう。海面上空スレス
レを飛行するなとしてロックオンされる危険性を避けつ
つ、爆撃任務に集中しよう

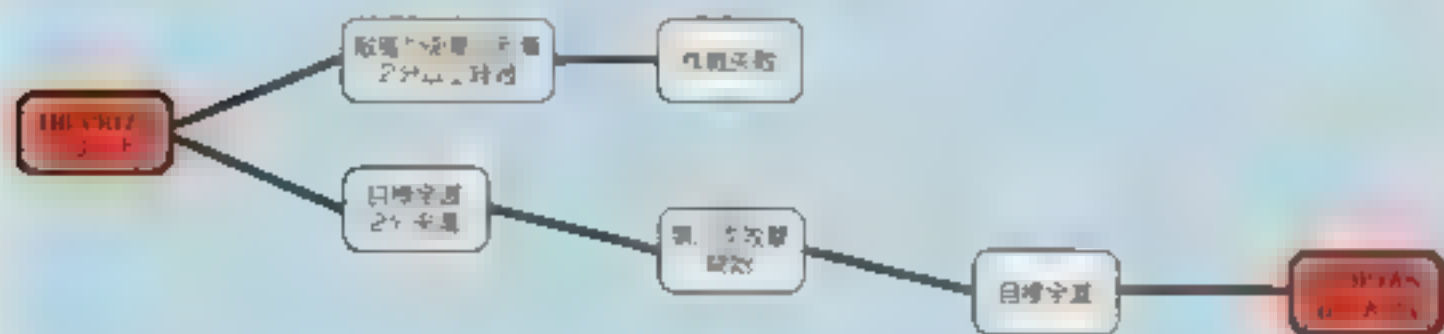


目標はセネラルリソースの艦艇である。艦艇の種類によ
りその速度が異なるので、衛星よりもっと近くまで速度
の違いもよからず撃たす必要がある。第一次攻撃が開始
されると、敵の艦艇が偵察衛星に近づくまで爆撃して
きている。そのため全速力で飛行して爆撃をしないと間
合わない。このマップで達成度を上げたい場合には
破壊数を上げる必要がある。しかし格さやすい艦艇が
多いため、偵察衛星を奪取されないようにしてい
れば自然と達成度も上がっていくだろう



ここでR-211を使用している。スプレッドボムを召喚することができ、この機体のロ
ックオンとホーミングの機能は、敵艦艇の位置を正確に追跡するこ
とができる。また、この機体の爆撃距離は自機の速度と高度に依存してお
り、進入角度によっても変化する。目標の移動先を狙って以
下するように爆撃を繰り返す。

戦術的機体の運用



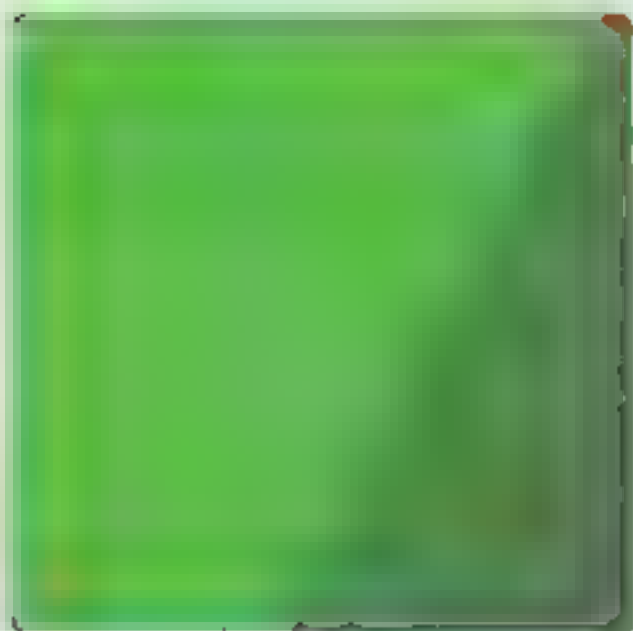


NEUCOM INC.

夢と現実

ゼネラルリソースが自軍の空軍基地に航空兵力を集結させているとの情報が入った。シンシアは人間の意識化実験、実験施設が叩かれ、その実験に反対するフィッシャーと対峙し、戦む。そんな中彼らはゼネラルリソースを叩くため出撃する。

▲ 自機
● 敵機



▲ 自機と味方 ▲ 空中の目標 ▲ 空中その他の物 ● 地上の目標 ○ 地上その他の物 □ NON TARGET

使用可能自機 / R-103

味方機 / R-103 (シンシア) R-103 (フィッシャー)

敵機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	RADAR SITE - B	
第二次攻撃		
第三次攻撃		



▲ 自機
● 敵機
○ 地上の目標
□ NON TARGET

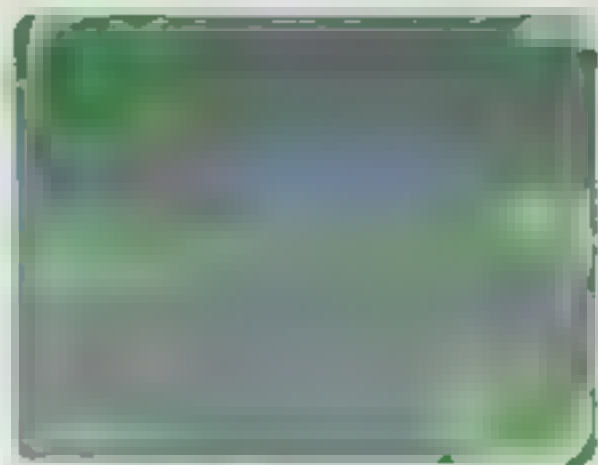
ミッション攻略

この作戦では敵基地のレーダーに捕捉されないことが第一の条件となる。そのためには低高度を飛行しなければならないが、陸地の上を飛べば山脈や丘などの起伏があるのでちょっとしたミスで高度が上がってしまう。それを避けるためには海上を飛行するといい。海岸線に沿って低高度で飛行しつつ、レーダー画面に敵の基地が現われたらゆっくりと上昇して基地に接近。そのまま一気に攻め込んでしまおう。なお速度が早いとシンシアとフィーがついてこないので注意しよう



END POINT ADVICE

この作戦終了時にシンシアから、クーデター船艦ウロボロスへの参加を求められる。陣地のために自分の居る国を行こうとするシンシアか、それとも昔からの同僚フィーとともにユーコムにのこるか。よく考えて決めたい。シンシアについていくと空中でスフィルナとのトッキングイベントがある。これは空中給油と似たような印象を受けるかもしれないが、どこに接近すればよいのかわからないため難易度は高めだ

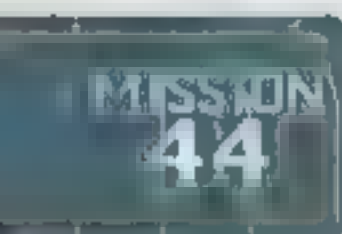


戦時行動分岐図

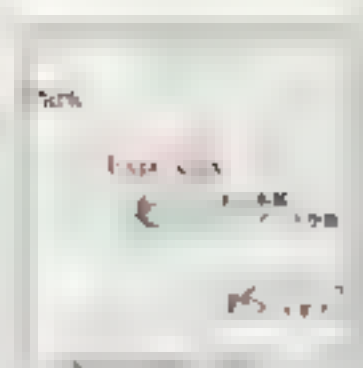




それぞれの真実



シンシアに誘われるまま、クーデター組織ウロボロスに参加したプレイヤー。最初の戦戦はシンシア・ティションとともに、単独で必要に応じてパイロットをIDFから救出すること。そしてそのパイロットは、かつての同僚レナのことだった。



△ 自機と味方 ▲ 空中自機目標 △ 空中自機の他機 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の物 □ NON TARGET

使用可能自機

R-103

味方機

R-103 (シンシア) R-4053

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	自機	その他の物
機	1台	1台
弾	1000	1000
弾	1000	1000

UPEO本部上空に乗り込んでの空中戦となる。そのため対空砲火もきつく油断していると撃墜されてしまうだろう。だが、ミサイル砲台とタンクにさえ先に破壊するようにつけておけば問題はない。第一次攻撃で出現する戦艦機はSu-37とR-101Uだ。これらの戦艦機はR-103に比べれば高い性能ではないので、一機ずつ引き離して確実に撃墜してしまおう。ただし地上攻撃をしているときなどに後ろからミサイルを撃ちこまれないように、レーダー画面を見ることを覚えておこう

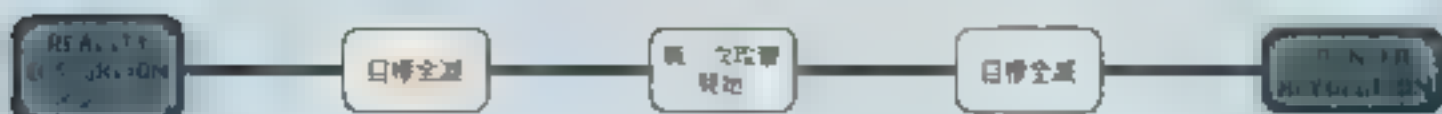


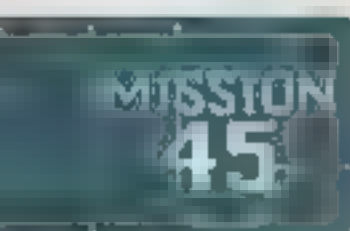
第二次攻撃で目標となるのは、UPEOの戦艦機及び基地関係施設と車両だ。戦艦機はSu-43も出動してくるので油断はできない。また基地施設を破壊するため低空で進入すると、周りの建築物に衝突してしまうことがある。軽く接触するだけでも大きなダメージを受けてしまうので気をつけよう。またシンシアが安全に離陸できるように、空母周囲の戦艦機とタンクをあらかじめ排除しておくことが大切になる。一度離陸させてしまえば安全なので、そのあとは敵機の撃墜に全力をあげよう



タンクはゆっくりとだけ移動している。そのためミサイルが発射するまで「い」とばかりこちらがダメージを受けてしまう場合がある。それを防ぐためには、タンクのかまけている奥方から接近し、退却するようにミサイルを発射するとしても、またタンクからは強力なミサイルが発射されるので、タンクの上空を通過することにはなるべく避けるよう。死傷さえ避ければ、タンクで破壊施設を簡単に壊すようになる

MISSION 001 完了





レナをIPEIから救出することに成功したノンナとプレイヤー。そこでシンシアは自分の理想とはかけ離れたティンコの計画を知る。そのことと絶望したノンナはプレイヤーとともにウロナロスから離れ、スフィルスへと攻撃を仕掛ける。

戦闘開始

100%

100% (100%)



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上その他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機

1/1

味方機

R 3/3

攻撃不可能機

0

非攻撃対象機

0

敵機

	自機	その他の敵
第一次攻撃	YAR-HIP, A5	XFA-16A-R
第二次攻撃	405	R-03-5
第三次攻撃	F-4054	



第一次攻撃の目標はセネラルリソースの艦隊だ。だがその周りにはセネラルリソースの護衛機が多数飛行しているので、先に叩いておこう。護衛機であるXFA-36Aは手こわい相手だが、囲まれないようにすれば問題にならない。しかし空中戦を艦隊の上空で行なってしまうと、艦隊からの攻撃を受けてしまうのでなるべく離れた空域に誘導したい。護衛機を片付けたあとは艦隊への攻撃だ。低空で進入するか、高空から急降下で狙うか、どちらの場合でもミサイル発射後は回避行動をとろう

第二次攻撃の目標は、空中空母スフィルナだ。スフィルナの周囲にはたくさんの護衛戦闘機が飛んでいるので、突撃すると少くないダメージを受けてしまうだろう。ここはスフィルナから離れた場所に誘導して片付けたい。スフィルナはロックオン距離が長いので、ポイントにむかってミサイルを発射したらすばやく回避行動をとろう。さもないと向こうから発射されたミサイルが先にこちらに命中してしまうぞ。自機の速度がしゅうふんに達すれば、ミサイルも簡単には追いつけない

第三次攻撃の目標は、ディジョンの拠点であるオーロラだ。この機体は耐久力が高いのでミサイルを何発も命中させる必要がある。また甲板上昇から機体をひねっての急降下など、思いもよらぬ機動で自機の背後に「ミサイル」を仕掛ける。オーロラの背後がどうしても見えないうちは正面同士ですれ違うときを利用して「サイロ」を全弾仕掛ける。そのと「ディジョン」機が自機の中央に位置していると「サイロ」が命中する確率が高くなる



戦闘行動分岐図

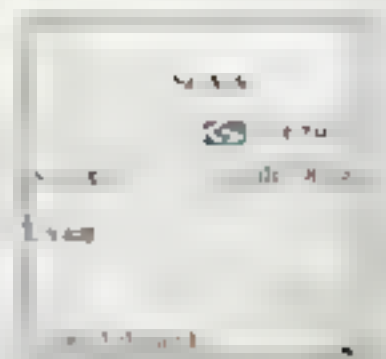




ナイトレーベン追撃



ニューコムの前！移動都市メガフロートは、ナイトレーベン
の 撃 によって破壊された。しかしクーデター軍の中核で
ある空中空母スフィルスと、ティジョン機オーロラは、ブレ
イヤーとレンシアの手によって破壊された。彼らは逃げたナ
イトレーベンの追撃に移る。



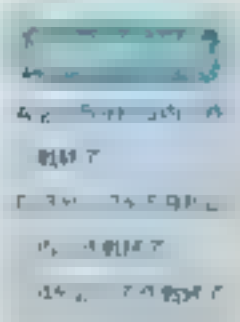
△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の物 ●地上の目標 ○地上のその他の物 □NON TARGET

使用可能自機 / R-103

味方機 / R-103

味方機

味方機



敵機

	目標	その他の敵
第 一 次 攻 撃	X 40 1st	
第 二 次 攻 撃		
第 三 次 攻 撃		

ミッション攻略

ノオフロントの内部に逃げ込んだナイトレーベンを追撃する。しかしナイトレーベンは機動性能が非常に高いので、背後をとることは難しい。また油断しているとすぐに背後をとられ、レーザーによってダメージを受けてしまう。レーザーは威力が大きいので、近距離から命中させられると、無理できないほどのダメージになる。旋回を多用しつつナイトレーベンの背後をとるか、真正面からの接近などのチャンスを狙って、すきがあったらミサイルを素早く全弾発射しよう



ここでの船機はナイトレーベン一機のため、達成度を上げるためには素早くダメージを与え得る必要がある。ナイトレーベンダメージを与えたい場合には、こちらの速度を最大にしてナイトレーベンとの距離を一気に開け、ナイトレーベンが追尾してくることをレーダー画面で確認したあと、横への急旋回をおこない真正面からミサイルを叩きこもう。お互いの周囲をグルグルと回っているだけでは、いつまでたってもダメージを与えることはできないだろう



ノオフロント

ノオフロント

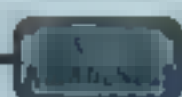
シオフロントの内層は天井があるため、戦闘機を自由に飛ばすことができない。とくに上昇や下降を繰り返すと天井や地表に衝突してしまう可能性が高くなる。攻撃を受けることや敵の攻撃を受けること、機体へのダメージからの急旋回を基本として、進行動作をしよう。また、地面すれすれを高速で飛行することによって、敵機の攻撃を振り切れる場合があるので試してみよう



ノオフロントの戦闘



ナイトレーベンに
与えるダメージ



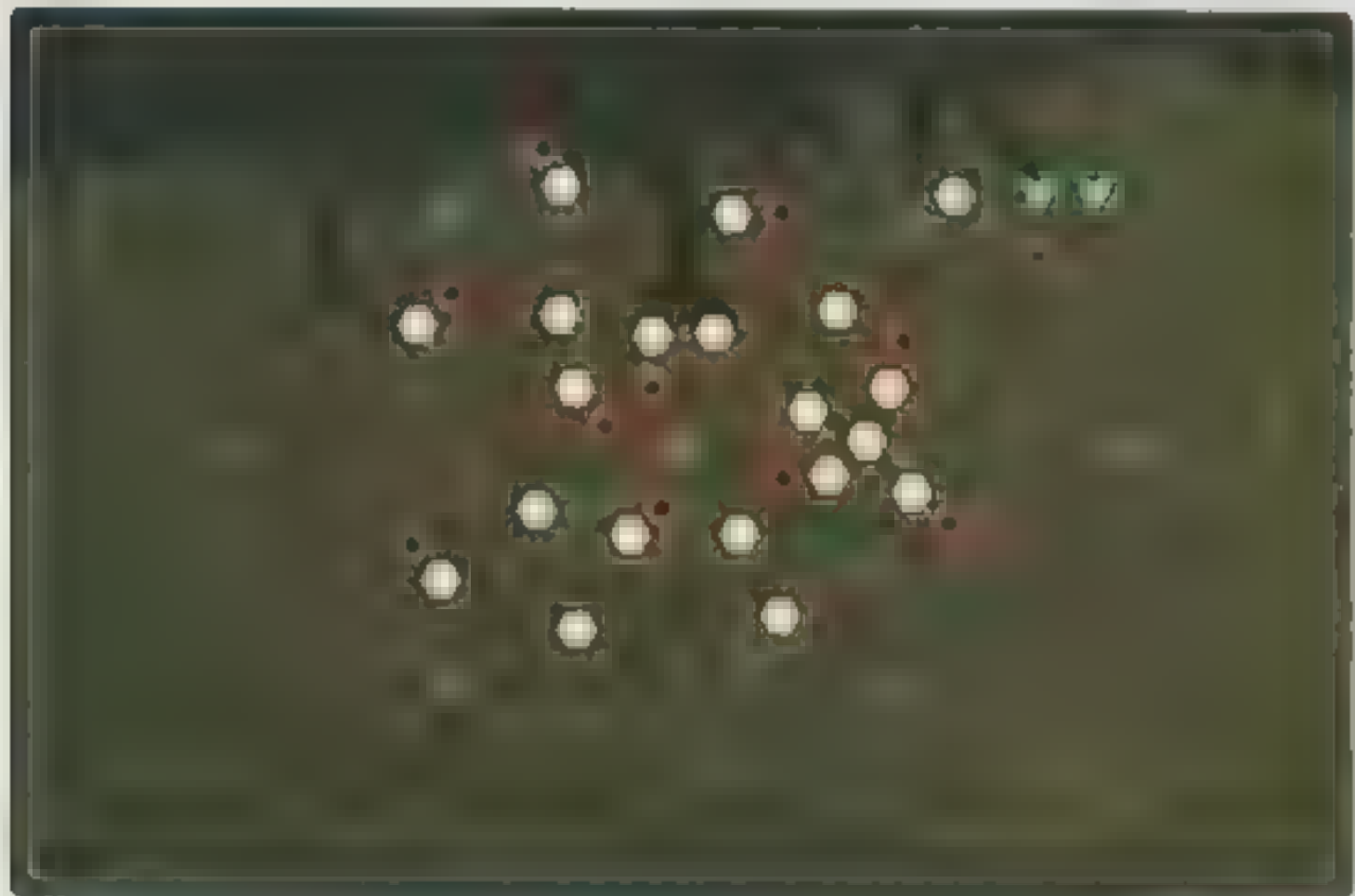


サイモン内訌

ジオフロント内部から脱出し、ふたたび地上に姿を現したナイトレーベン。シンシアとプレイヤーは追撃にかかるが、ナイトレーベンに対して決定的なダメージを与えることはできなかった。ジオフロントから脱出中、ニューコムのサイモンから通信が入る。

47
シンシア
プレイヤー

47



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 / R-103

味方機 / R-103 (シンシア)

攻撃不可能機

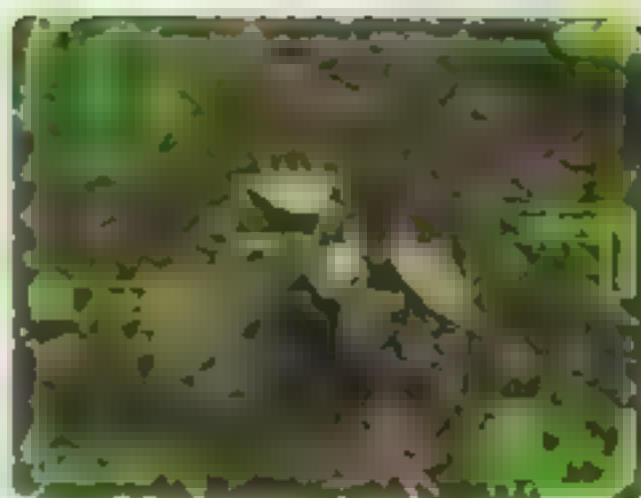
敵機からの攻撃

敵機からの攻撃
敵機からの攻撃
敵機からの攻撃
敵機からの攻撃
敵機からの攻撃

47

	自機	その他の敵
第一次攻撃	X-103 (シンシア)	△ R-103 (シンシア) ○ R-103 (シンシア)
第二次攻撃	AEON GEN-10	
第三次攻撃		

ナイトレーヘンは都市のイーオン・ジェネレーターによって、驚異的な機動力を得ていることが判明した。そのため第一次攻撃の目標は、都市にあるすべてのイーオン・ジェネレーターとなる。しかしイーオン・ジェネレーターは、頑強な壁によって保護されているので、壁の隙間からミサイルを撃ちこむか、上空から急降下しての攻撃でしか破壊できない。またイーオン・ジェネレーターは都市の全域に分散して建設されているので、効率的なコースを考えて攻撃をしよう

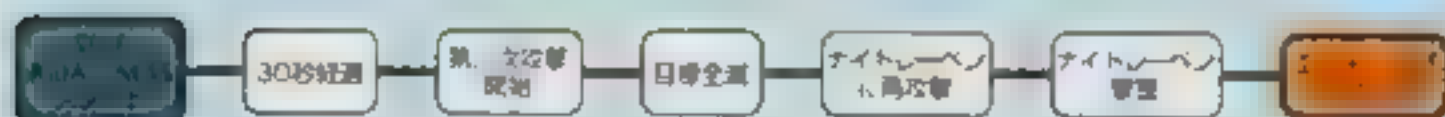


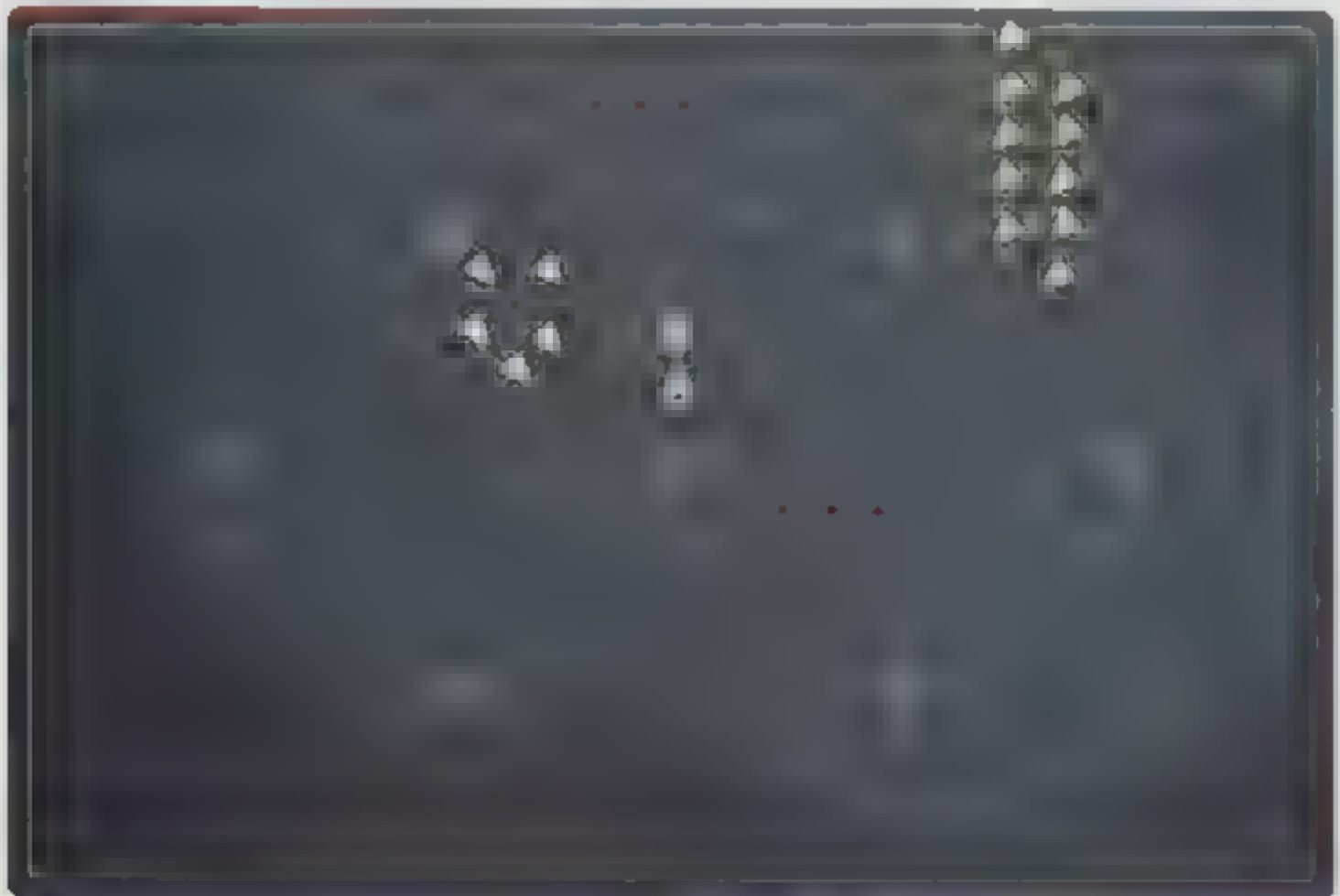
イーオン・ジェネレーターのを攻撃していると、背後からナイトレーベンがレーザーで攻撃を仕掛けてくる。この時点でのナイトレーベンの機動性は自機を上回っている。振り切るのは容易ではない。そういう場合には大きく旋回して違う目標に向かうか、ナイトレーベンを追尾してこれないような低空コースを取るようにしよう。そのときビルの隙間を通過したりするのも効果的だ。ただしこの時点でナイトレーベンを攻撃してもダメージは与えられないことを忘れないようにしたい。



イーオン・ジェネレーターの原理には、多数の機銃とミサイル砲台が配置されている。これらは自機が接近すると待機機銃を仕掛けてくるので、余裕があったら破壊しておきたい。しかし優先するべき目標はあくまでイーオン・ジェネレーターなので、これに対するミサイルの発射タイミングが狂わないようにしたい。また機銃よりはミサイル発射を優先的に破壊するようにしよう。

© 2004 Blackwell Publishing Ltd





		目標	その他の船
第 1 次攻撃	KFA 76A × 6		3 77 × 3
第 2 次攻撃	405.3		4 111 × 2 77 × 3 × 2
第 3 次攻撃			



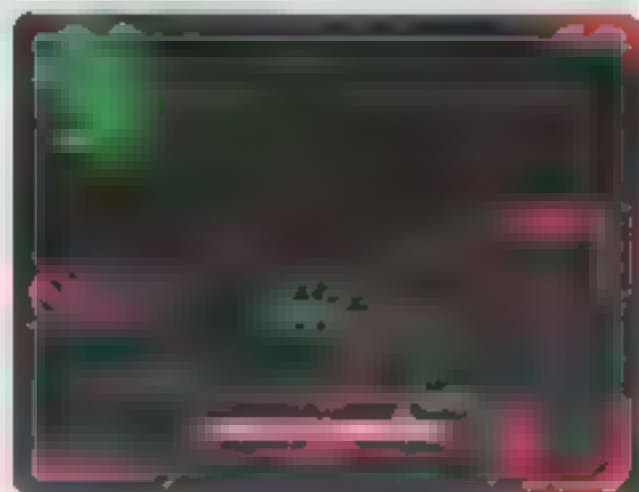
まずはウロゴロス軍の戦闘機を撃墜することが任務の目標となるXFA-36Aは8隻と少ないが、その他の敵であるSu-37は10機と多めだ。まずは目標となる敵機を優先的に撃墜していこう。このときSu-37が乱入してきて混戦になった場合は、一回離脱して機体をたて直す余裕が欲しい。なぜなら混戦になると敵ミサイルの回避行動が遅れがちになり、どうしてもダメージを受けてしまうからだ。第二次攻撃ではスフィルナと対決しなければならぬ。ダメージは極力押さえよう。

第二次攻撃の準備

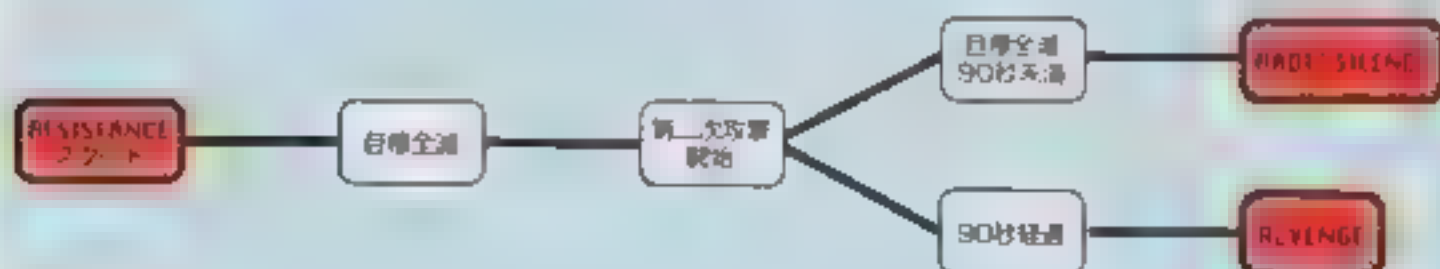


第二次攻撃の目標となるスフィルナの周囲には、護衛の戦闘機群が飛んでいる。いつもならばまずは護衛の戦闘機群を片付けてから、スフィルナを攻撃するところだが、今回は直接スフィルナを攻撃してみよう。なぜならある一定の時間内にスフィルナに与えたダメージの量によって、このあとの作戦が分岐するからだ。一つでも多くの作戦を遊んで見たい場合には、スフィルナに対して短時間で多くのダメージを与えるように心がけよう。

この作戦では攻撃できない敵として、シンシアの搭乗するR-103が出現する。この機体はロックオンすることができないので、無視してしまおう。この作戦の成功度は敵増数によって決定される。より高い達成率を目指す場合は、スフィルナに大きなダメージを与えることはもちろん、第一次攻撃で現われる敵機をすべて全滅させることも要求される。しかしR-103ならばこの条件を達成するのも難しくはないはずだ。頑張ろう。



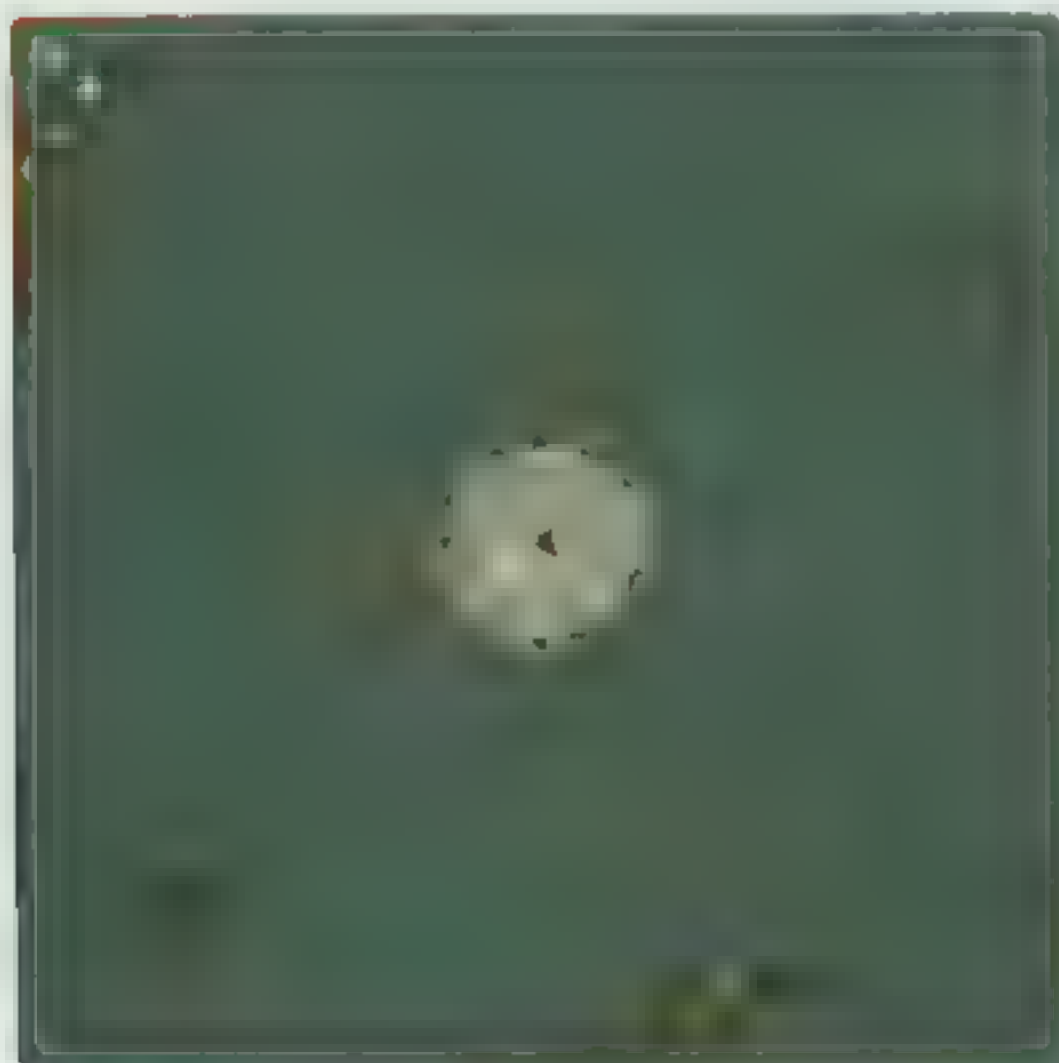
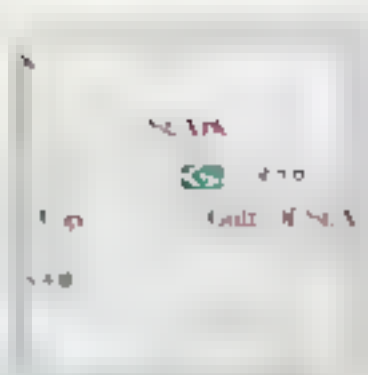
戦術行動分岐図





無言のシンシア

空中空母スフィラに対して攻撃を仕掛けていたフィーは、過剰な戦闘機隊の出現でシンシアの乗った機を見つける。ニューコムは敵艦隊は船を倒したスフィラを迫降し完全に破壊することを命令。フィーとプレイヤーはスフィラのあとを追う。



△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 R-103

味方機 R-113

敵機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	100%	+
第二次攻撃	100%	+
第三次攻撃	100%	+

3分51秒以内に作戦完了
8分59秒以内に作戦完了
作戦完了

第一次攻撃では、スフィルナ一機しか出現しないので、集中砲火を浴びせよう。ただしこのあとのことを考えて、くれぐれも自機にダメージを受けないようにしたい。またこの作戦ではスフィルナを撃墜することはできない。ある一定のダメージを与えることで、第一次攻撃は終了となる。最大速度で接近しつつロックオン、そしてミサイルを全弾発射したあとは、急旋回でスフィルナから離脱するという。いつものセオリーを守っていればノーダメージでいけるだろう。

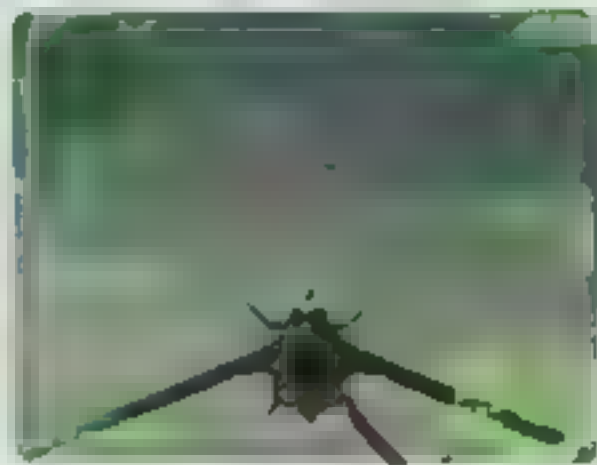


第二次攻撃の戦闘機隊を全滅させると、第二次攻撃へと移行する。このおきの目標はF-103に搭乗したシンシアだ。以前は一緒に戦った仲間、そしてフィオナの姉。しかし今のシンシアはクーデター組織ウロボロスの一員であり、こちらに攻撃を仕掛けてきている。シンシアは背後についての確なミサイル攻撃を行ってくる。攻撃しなければこちらが撃墜されてしまうので、涙をのんで破壊しよう。一度背後をとってしまえば、ミサイルを連射することで比較的簡単に撃墜できるだろう。



ONE-POINT-ADVICE

スフィルナの降参に出現する敵機は、他の作戦の降参の敵に比べると少数だ。この数ならば囲まれて攻撃されても回避できるので、敵機を中心に自機を置いて手当たり次第に撃墜してしまおう。目標切り替えを利用することで、自機の近くを無防備に飛んでいる敵機をロックオンできれば、さらに簡単に破壊できる。ただし夢中になりすぎて混乱と接触しないように気を付けよう。



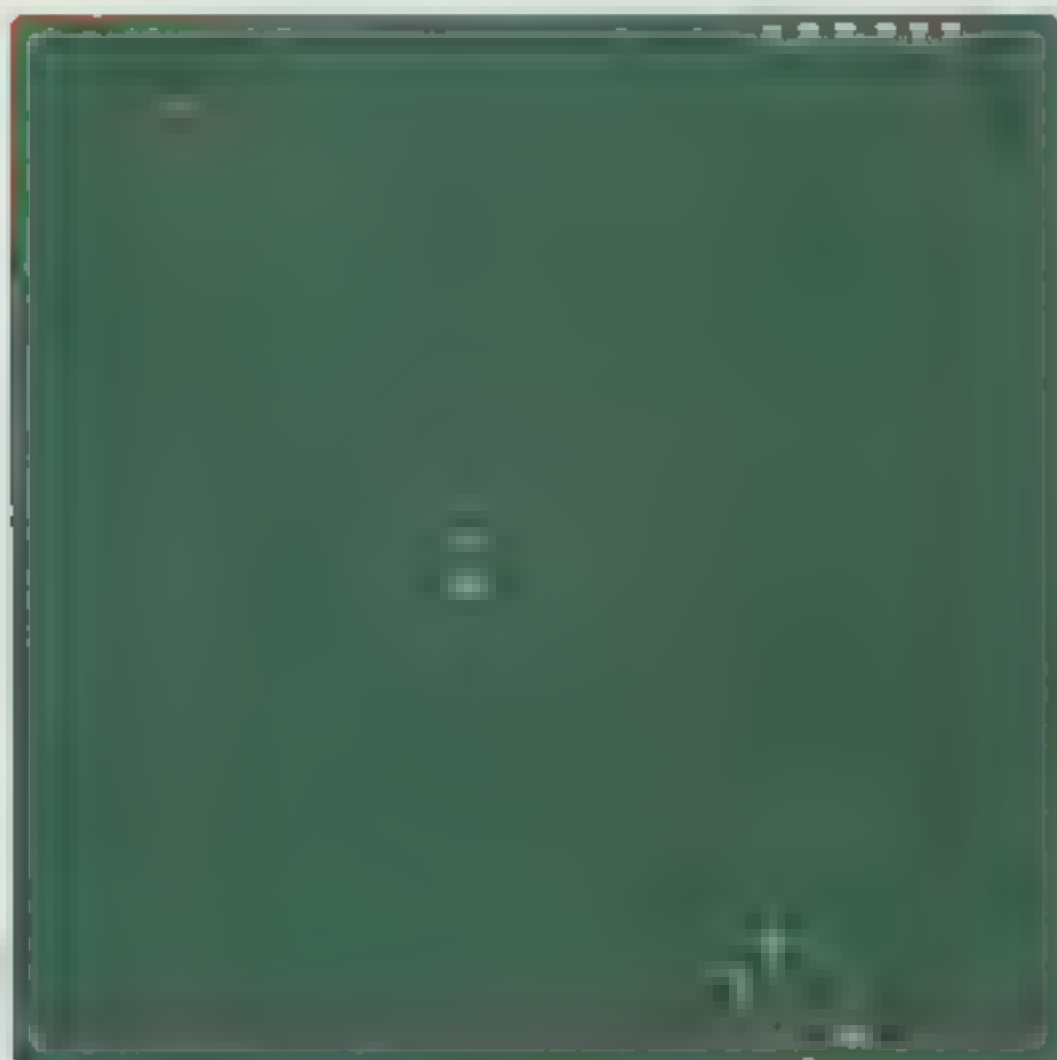
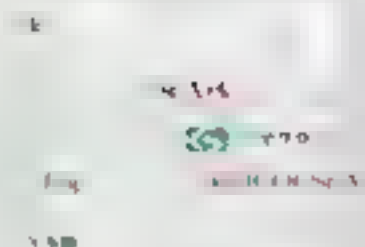
戦闘行動分岐図





フィーの決意

シンシアを失ったフィーは、姉を奪ったウロボロスとティションに対して復讐心燃やす。数回なるダメージを与えたにもかかわらず、また落ちないスフィアを今度は「そっくり」呼ぶためにプレイヤーとフィーはその後を追う。



△ 自機と敵方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機

R-03

味方機

R-03

攻撃不可能機

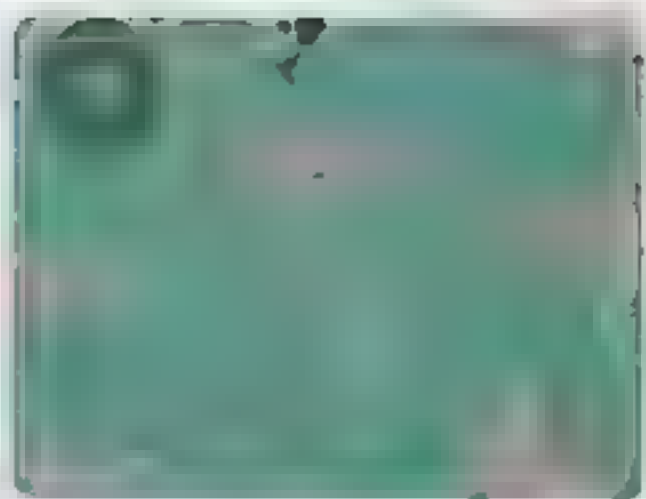
非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	J1 4751	<FA 30A-6 R-03x2 Su 43x2
第二次攻撃		
第三次攻撃		

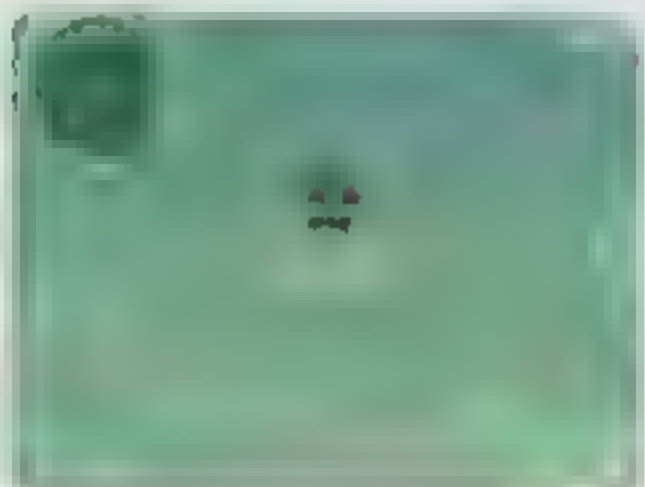
スフィルナの周囲には、再び多くの敵機が出現しているので、先にこれらの敵機を撃墜してしまおう。ただスフィルナの周囲で空中戦を行なうと、照準がスフィルナに合ってしまい、せっかく敵機の背後をとっても攻撃のチャンスを逃してしまう場合がある。できるだけスフィルナの周囲から敵機を引き制がして戦いたい。またどうしてもスフィルナの周囲から離れない敵がいる場合には、その敵機を照準の真正面(すえく最大速度で突っ込みつつミサイルで攻撃して撃墜してみよう

陣術の戦闘機陣さえ撃墜してしまえば、スフィルナを落とすのは比較的楽だ。遠くから照準を合わせてロックオンし、ミサイルを発射したら素早い旋回して離れる。スフィルナのターゲットは通常ミサイルを4発撃ちこめば破壊することができるので、これを4回繰り返し返せば撃墜することができる。ただしあせって近づいてしまうと、既読のミサイルの餌食となってしまう。とくに陣術戦闘機陣との戦闘でダメージを負っている場合には、慎重に攻撃だ。



イルナ

図中の戦闘機陣はこちらか近づくまで、スフィルナの周回とゆっくりと旋回している。そのためロックオンすることは比較的簡単だが、ミサイルを発射したとたん回避行動に入る。当てるミサイルは一発でもいので、できるだけ多くのミサイルを叩きこもう。この作戦は破壊数によって達成度が決定されるので、スフィルナの他に他の敵機をすべて撃墜しよう。時間制限はないので、慎重にいても大丈夫だ。



REVENGE





ジオフロント・バス 夢の最後に

ついにスフィアは撃墜された。しかしそのスフィアから
機体の戦闘機が脱出するのが確認された。どうやら脱出した
のはティ・ジョーとらしい。これ以上の夢を繰り返さ
ないため、フィートとプレイヤーはその後を追う。



△ 自機と味方 ▲ 空中の目標 △ 空中その他の敵 ● 地上の目標 ○ 地上のその他の敵 □ NON TARGET

使用可能自機 R-103

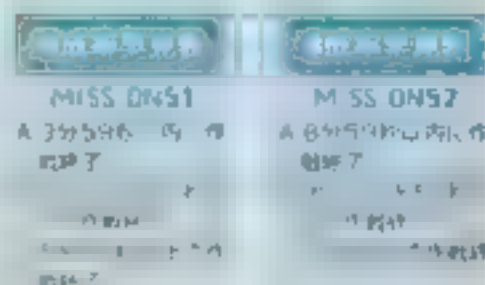
味方機 R-103 (7機)

攻撃不可能機

非攻撃対象機

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	△ 空中の目標	
第二次攻撃		
第三次攻撃		





ナイトレーヘンは、イオン・ジェネレーターによって強化されている。そのためイオン・ジェネレーターにハッキングし、そのパワーを低下させることになった。ハッキングの時間は30秒しかないの、攻撃はその時間に集中して行おう。ハッキングの前からナイトレーヘンの背後をとるように飛行することで、ハッキングが開始されたときに攻撃を仕掛けることができる。ハッキングのタイミングを計って、効果的にダメージを与えるような飛行パターンを練り上げておこう。



ナイトレーヘンを撃破したあとは、いよいよディジョンとの空中戦だ。ディジョン機はナイトレーヘンに劣らない性能を持っているので、背後をとるのは大変だ。しかし正面攻撃を多用することで効率よくダメージを与えることができる。またディジョン機はミサイルを発射してくるが、一発につき攻撃できないので横への急旋回などで回避しよう。背後につかれたときはエアブレーキで自機の速度を失速寸前まで落として、ディジョン機に自機を追いぬかせたりするのにも有効だ。



シオフロントの通路は入り組んでおり、このまま進めるとあっという間に迷子になってしまう。このまま進めるものはないが、防衛する敵や障害物が多いところを避ける。とくに後半は、この通路は非常に複雑で、自機の速度を調整しつつ、ヨーとロウを上手に活用しよう。この作戦で効率よく進むためには、通路の壁を壊す必要がある。その場合は無理せず直線なコースで進める部分でタイムを稼働するようにしよう。

戦闘の要領を説明



今だから語れる 開発秘話

エースコンバット3 の発売から数ヶ月が経過した。ゲーム誌などの記事では「エースコンバット3」はストーリー重視で前作から大きくイメージチェンジ、という見出しが踊る。果たして エース3 の生みの親である開発チームはこれらの周囲の反応をどう感じているのか、今だからこそ語れる開発者たちの思いに迫る。



インタビュー記事などでかならずといっていいほど「ど
うして前作からこんなに変わってしまったの」という質問
が出ているようです。開発チームとしてはこれらの反
応をどういう風に感じていらっしゃるのでしょうか。当
方としては「変わった良かった」と喜ばれることに、皆
さんが遺憾に感じていらっしゃるのかもしれないと思っ
たのですが

「3」を制作するにあたり、まず「パイロット
の気分を味わってもらおう」という基本コンセプトを押
さえておけば、その他の要素はもっと変更してもいいな、
という思いはあったんです。エースコンバットをもっと
幅広いユーザー層に遊んでもらえるような内容にするに
はどうしたらいいか、ということを経験した結果、ス
トーリーやドラマを盛り込むことでより多くの人、たと
えばこれまでシューティングゲームを敬遠してきた人な
ども感情移入してもらえるのではないかと結論に
達しまして、今回のような形が出来上がったわけです

比べて初めてわかるのでなく 3 は変わった、新しくなったと思わせるものを打ち出したかった

山崎 これまでのシリーズはどちらかというと硬派な人間臭さを排除したような作りでしたが、世界観を打ち立て、ストーリーあり、アニメーションありで新要素をいろいろ盛り込んだ結果、2 からがらっと変わったというイメージを周囲の方がもたれたのでしょうか。そういう意味では 前作からイメージチェンジしてストーリー重視、という声は、遺憾どころかむしろ歓迎です。こちらとしては「前作から何も変わっていない」という声が上がることが怖かったくらいですから

山崎 ハートは変わってないのに「2 よりすごいモノを考えなきゃ」「2」を超えるなければならないという思いの方が強かったですね

ユーザーの皆さんからの反響はどうでしたか

山崎 「2」からのユーザーの皆さんの中には「あまり変えないでほしかった」という声も確かにありました。ですが、新しく「3」から始めたユーザーの方からは「ストーリーがあってよかった」という声を聞きます。意見としては賛否両論でしょうか。あと、ストーリー、質としては最後の結末をみるユーザーの方から、怒りの声が上がっていました。僕もフタが 閉まると、結末で怒れるほど感情移入してもらえたわけです

あの結末はストーリー内でも賛否両論があったんですよ。

サイバーバンクをテーマにした作りかたなので結末としてはああいう形になったわけですか

山崎 制作開始時の会議の時、果たしてタイトルを「エースコンバット3」にしているものが、果たしていいものかという意見もあったんですけどね

前作のイメージを壊して新しいものを作りたかったと?

山崎 前作のイメージを壊すというよりは、前作のシステムをもっと幅広い層に受け入れてもらいたい、そのためのイメージチェンジという考えです。「3」から始めたユーザーに面白いと思ってもらいたく、前作からのユーザーが遊んでも「これはこんな面白い」と納得してもらいたい。ユーザーの関心をずっと引きたいけど、かといって前作までのファンを見捨てることもしたくない、それが正直、今回一番悩んだ部分です

幅広い層に遊んでもらうというのがすべての根拠にあるのですね。各担当の皆さんも前作の持ち味を壊さずイメージチェンジを図るために苦心されたことありますか?

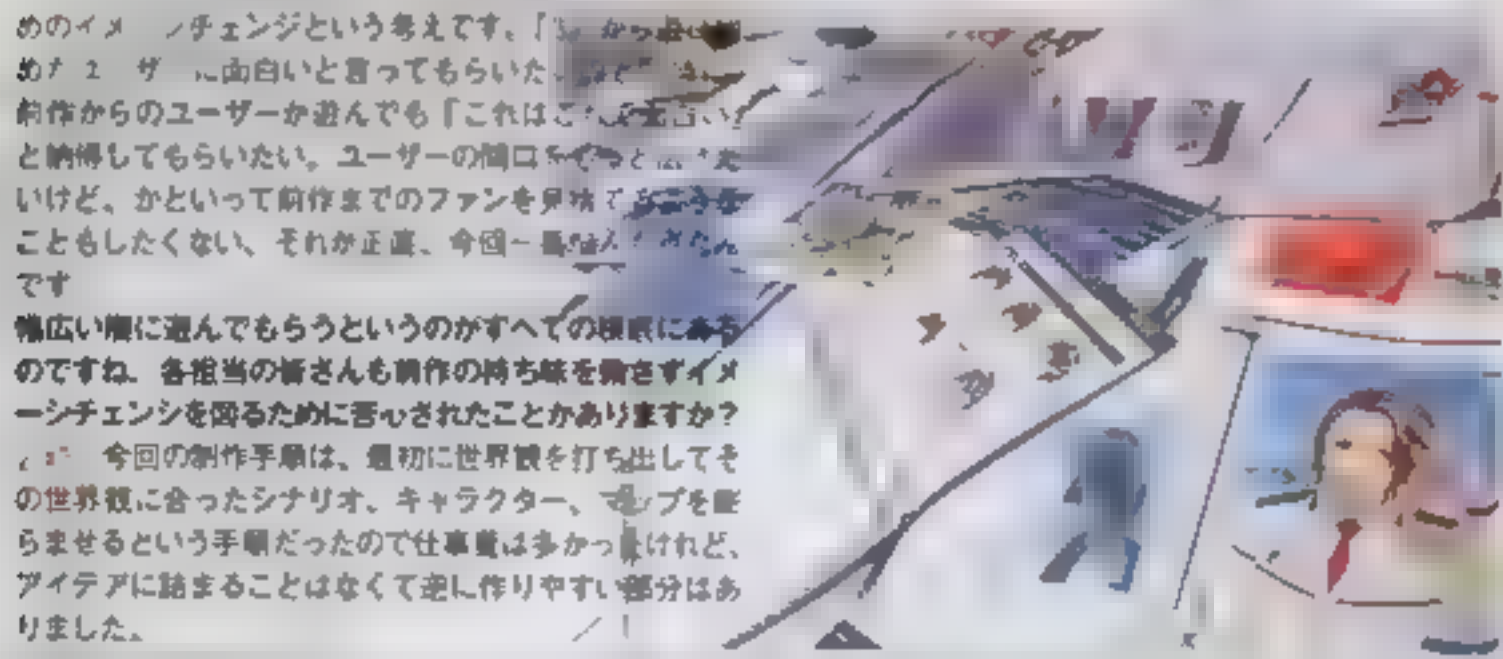
山崎 今回の制作手順は、最初に世界観を打ち出してその世界観に合ったシナリオ、キャラクター、メカを産ませるという手順だったので仕事量は多かったですけれど、アイデアに詰まることはなくて逆に作りやすい部分がありました。



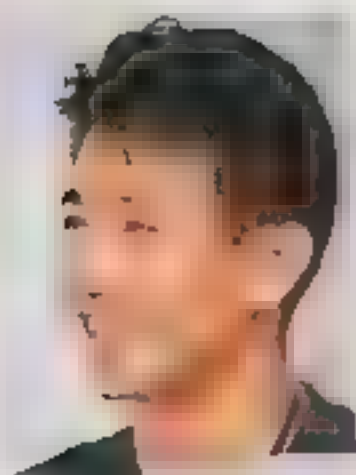
山崎 拓矢 CS開発部主任
ディレクター 企画、統括制作（エースコンバット2）、シナリオと世界観



小野田 啓之 CS開発部主任
プロデューサー、企画制作、ライティング、シナリオ

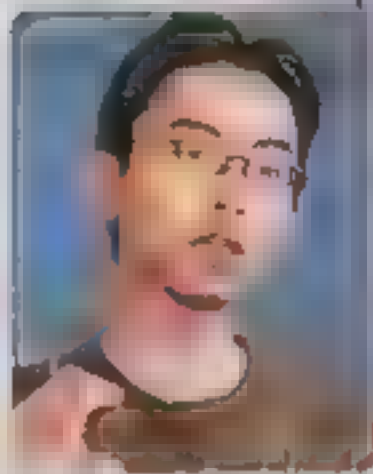


ストーリーをつけたことでステージの幅が広がった、ビルの谷間かと思えば今度は宇宙へと

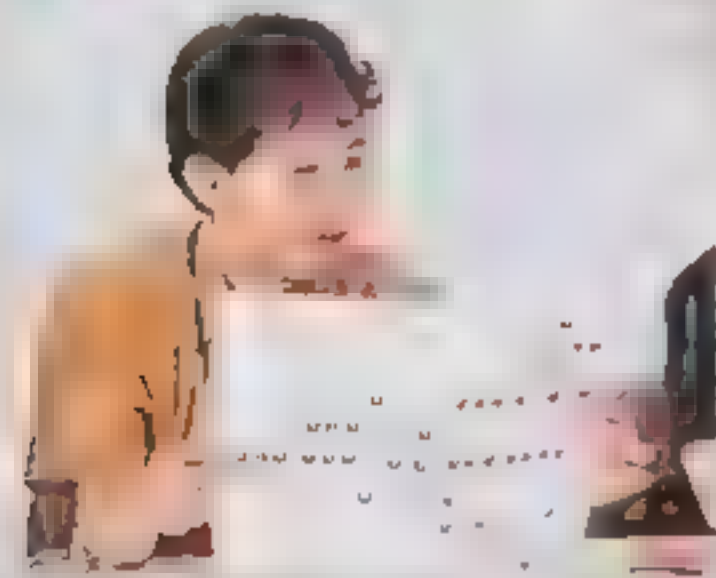


中西 一 CS開発部
サウンド監
理

小池 幸 CS開発部
メインプログラ
マー



工藤 正 CS管理部
制作部



中西 音に関しても、まずは効果音を重視し、世界観に合わせた空気感を表現するような曲を当てました。あっ、ちなみにシオベリアの「キューン」という効果音1個の叫び声が残ってます（笑）

小池 中西さんはほかのゲームでも自分の声を加工して効果音を作っていましたよね（笑）

小池 あくまでも感情移入してもらうためのストーリーでありアニメーションなので、キャラクターたちはなるべくアニメアニメしないようにしています。キャラクターを作るとき、まずイラストをたくさん書いておいて、あとでイメージに合う人物に割り振っていくんですが、この人物とこの人物は結構なからやっぱ似た顔を選んでないといけな。などイメージに合ったキャラクターを選ぶのにはけっこう迷いました。

小池 計算機面を定えて見やすく、というのと3Dの空間をもっと体感できるように見た目をもっと分かりやすくというのが「2」からの目標でした。あと、「2」のユーザーからの感想でけっこう多かったのが、地面に衝突してすぐ死んでしまうというものだったので、今回は「EASY」モードで地面に機体が接触してもすぐに壊れないようにしたり、難易度の調整には苦労しました

小池 「2」の一番の難点1難点でなく地面だった（笑） 難易度としては「3」は、「1」と「2」の中間くらいでしょうか。初期の頃は、プロジェクト内で上手な人がプレイしても、敵1機倒すのに15分迫っかけてやっとなぜかくらいの難易度もありました。「ナイトレーベン」も最初はもっと強かったんですよ

小池 僕は最初、サイバーパンクの世界を作りたいって、といってもサイバーパンク的なイメージはすでに陳腐化している感がある。ゲームとしてもそればかりでは持たないんです。それで、あえてデストピア的なイメージを。ア 6 70年代の未来観を取り入れ、ユートピア的な世界観でいこうと。

小池 全ステージがビル群では、面白くない（笑）。そういえば、近未来か舞台というわりにはジャングルあり、火山ありでわりと自然が豊っているようですね。

小池 あまり暗い世界イメージを作りたくなかったのて、よ 広告など、ある 新世紀映画の雰囲気参考にしました。だから暗がけっこう多いのです。

小池 あと、ステーションマップとしての面白さで（笑）。 1番 最初にストーリーがあったから、いろいろなバリエーションで違和感なく作ることができたんですよ。都市あり、火山あり、宇宙ありといったぐあいに。突然、宇宙 機はされても、ユーコムという企業の性格からは不思議でないし。個人的には、天井のあるステージが非常に作りにくく楽しかったですね

世界観はスタッフ全員のアイデアを盛り込んだ。でもまさか2枚組になるとは（笑）

・崎 あれはプレイする方も嬉しいね。あまり売数がいいのか殺いたけど（笑）

世界観設定資料は由水さんが作られたのですか？

・崎 基本ベースは由水で、あとはスタッフ全員がそれにどんどん付け加えていくといった感じです

・田 脚本をお願いした佐藤さんには、あらかじめこちらで設定した世界観を元にストーリーを作ってもらったんです。佐藤さんとは同世代なので、こちらで伝えたいニュアンスがすくにわかってもらえて助かりました。近未来とはいえ、ニュース場面などは妙に現代的ですね。

――あれは佐藤さんの影響で、あんなにました。ノロディなんかも入れてありますかお気づきになりましたか？ 本当は各企業のCMなんかも盛り込む予定だったんですけど。

・崎 客観の都合でホノ、ないました。

あ、ホノのCMも、ヒノヒッポも収録に入れますので、みなさんよから見て、さあ、さあ。

しかも本当はCD-ROM2枚組、なるはず、やなう、たんですよ。

――ナムコ初の2枚組ソフト、ア。

最初、ア、クを急ぎ、ナムコCD-ROM3枚組ありまして（笑）。これはとんでもないものを送りしめてしまったなあ、と。

・崎 ムービーが一番客観をとりましたね。全話ノーン、キャラクターの動きが動くじゃないですか。あれだけで映像、客観をとるわけです。普通だと口の部分だけを動かせばいいという感じですが、やはり「3」はストーリー重視でなにより、キャラクターに感情移入してもらわなくてはなりませんから、表情の微かな動きまで出せないと。

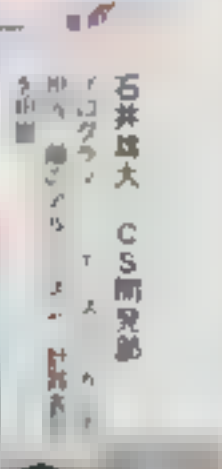
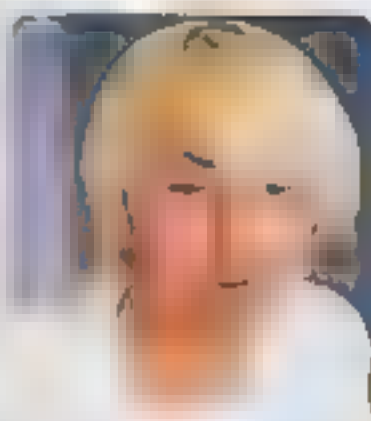
・崎 あとアニメ部分のノウハウがうちにはなかったもので、アニメーションを作るのにけっこう苦労しました。

3で収まりきらなかった要素もたいふあると思いますが、その辺りで心残りの部分はありますか？

・崎 人々の生活についての設定もあるんですが、入れたい要素が多くてゲームに収まりきらなかった部分がかなりありましたからね。これを「3」の終了と共に埋もれさせてしまうのはもったいないという思いがあります。こんなこと言うと、「次回作の伏線か？」と思われるんですが（笑）。阿かしらの形で出てくるかなあ、と個人的には思っています。

――次回作にしても新作にしても、毎回、この作品とはどこか違うオリジナリティを追求していく、という気持ちは強くあります。そういう意味で、3は思い入れの深い作品になりました。『ア』とは真逆の、新しいなあ、常に新しいものを取り入れて、人々を「新しくなったなあ」と感じてもらいたいと思、ますよ。

■水越 C 企画開発部
石井 大 CS 開発部
石井 大 CS 開発部
石井 大 CS 開発部



■高橋 守 CS 企画開発部
高橋 守 CS 企画開発部
高橋 守 CS 企画開発部
高橋 守 CS 企画開発部

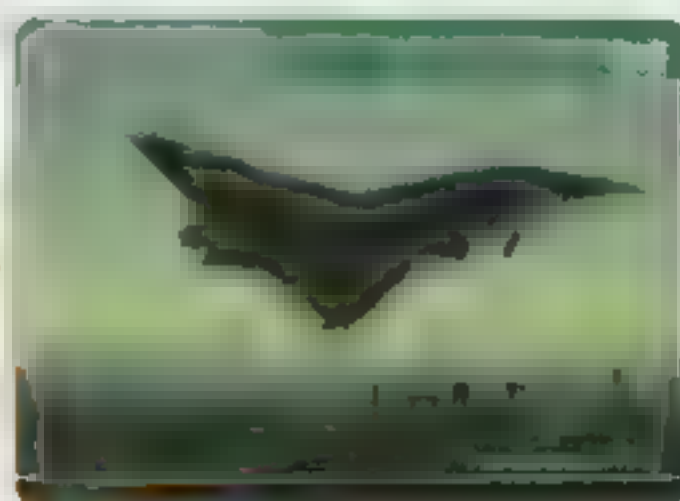


未知のACE COMBAT3/裏技集

1 リプレイ画面を演出できる

リプレイ画面中にコントロールのあるボタンを押すことで、通常とは異なる画面でリプレイを楽しむことができる。コントロールのR2を押すとモーションブラー画面、L2を押すとビデオノイズ画面に変更され、同じボタンをもう一度押せばもとの画面に戻る。さらに両方のボタンを押せばモーションブラー&ビデオノイズ画面にすることもできる。またリプレイ画面だけでなくアトラクトデモ画面でも有効だ。いつもと違う雰囲気のリプレイを楽しみたいときに試してみてもいいかもしれない。

■ボタン モーションブラー
■ボタン ビデオノイズ



2 ミッション達成率を確認できる

各ミッションにはそれぞれ達成率がありA～Dの4段階に分かれている。この達成率はタイトル画面中央部の の色によって確認できる。まず一度ゲームデータをロードしメモリー上にプレイデータがある状態にする。その後、OPTIONの「BACK TO TITLE」を選択しタイトル画面に戻ると、各ミッションの達成率によって の色が付いているはずだ。色と達成率の関係は以下の通り。達成率によってイベントは多少異なるが、ストーリー展開には影響しない。

COLOUR 達成率 A B C D



レイトン
高橋 隆
増田 賢
山本 和彦
山本 浩二
山本 浩三
山本 浩四
山本 浩五
山本 浩六
山本 浩七
山本 浩八
山本 浩九
山本 浩十
山本 浩十一
山本 浩十二
山本 浩十三
山本 浩十四
山本 浩十五
山本 浩十六
山本 浩十七
山本 浩十八
山本 浩十九
山本 浩二十
山本 浩二十一
山本 浩二十二
山本 浩二十三
山本 浩二十四
山本 浩二十五
山本 浩二十六
山本 浩二十七
山本 浩二十八
山本 浩二十九
山本 浩三十
山本 浩三十一
山本 浩三十二
山本 浩三十三
山本 浩三十四
山本 浩三十五
山本 浩三十六
山本 浩三十七
山本 浩三十八
山本 浩三十九
山本 浩四十
山本 浩四十一
山本 浩四十二
山本 浩四十三
山本 浩四十四
山本 浩四十五
山本 浩四十六
山本 浩四十七
山本 浩四十八
山本 浩四十九
山本 浩五十
山本 浩五十一
山本 浩五十二
山本 浩五十三
山本 浩五十四
山本 浩五十五
山本 浩五十六
山本 浩五十七
山本 浩五十八
山本 浩五十九
山本 浩六十
山本 浩六十一
山本 浩六十二
山本 浩六十三
山本 浩六十四
山本 浩六十五
山本 浩六十六
山本 浩六十七
山本 浩六十八
山本 浩六十九
山本 浩七十
山本 浩七十一
山本 浩七十二
山本 浩七十三
山本 浩七十四
山本 浩七十五
山本 浩七十六
山本 浩七十七
山本 浩七十八
山本 浩七十九
山本 浩八十
山本 浩八十一
山本 浩八十二
山本 浩八十三
山本 浩八十四
山本 浩八十五
山本 浩八十六
山本 浩八十七
山本 浩八十八
山本 浩八十九
山本 浩九十
山本 浩九十一
山本 浩九十二
山本 浩九十三
山本 浩九十四
山本 浩九十五
山本 浩九十六
山本 浩九十七
山本 浩九十八
山本 浩九十九
山本 浩一百

3 ミッションシミュレータをプレイできる

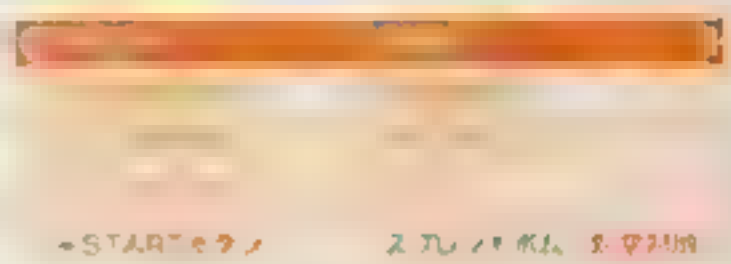
目指せ！ 全エンディング&達成率オールA

同一のアカウントで各ルート全5種類のエンディングに到達すると自動的にミッションシミュレータに移行する。また全エンディングクリアデータが保存されているアカウントをロードすると一番右に「SIM」というファイルが加わりミッションシミュレータを始めることができる。これはいままでクリアしたミッションを自由に選択、遊ぶことのできるモードだ。さらに通常選択可能な戦闘機が全種類揃い、スプレッドボードがミッションに関わらず装填できる



隠しコマンド

ミッションシミュレータで機体、兵器選択後のロード画面中に隠しコマンドを入力すれば特殊な兵器を装備できる。入力コマンドと兵器の関係は右表を参照。兵器のなかには通常では装備できない特殊なものも含まれている。



達成度別追加要素

このミッションシミュレータでは、各ミッションの達成率によって様々な追加要素が用意されている。例えば右は達成率オールAの場合に追加される兵器OSL（衛星軌道レーザー）。OSLはロックオン状態であれば発射できないが、その攻撃力は他の兵器とは比べ物にならないほど強力である



ちなみにランクCにはランクD、ランクBにはランクC・D、ランクAにはランクB・C・Dの追加要素が含まれているので、一度に複数の追加要素を得ることも可能。特典の詳細な内容は以下の通りなので、達成率オールAを目指して頑張ろう



衛星軌道レーザー（OSL）を発射する様子（ロード画面）

ゼネラルカラー F A 18I, F 16XA

ーコムカラー R 101, R 201

アクションカラー F 15S MT, F 22C

レナカラー Su 37

追加要素 達成率オールAの場合に追加される要素

兵器追加 OSL（衛星軌道レーザー）

ジャンボジェット機

日本ノボエ出版 伊藤 孝典 監訳

本誌で紹介することはできないが、航空機映画では古くは
ノボエ・トットと舞台となる作品も多く、これを映画化するこ
とで多い。これらは「大空巻」(1970 ショーン・シートン監督)
をルーツに、エアポート75」(1974 シェック・スワイト監督)
以降シリーズ化され、多数の傑作作品も生れた。このシリーズを食
い尽くすなどのパニッシュもの以外にも、予備リストを含むハイメン
・事件を描くサスペンス・サの作品も多い。もっとも不慮の出来

アニメやSF映画のドッグファイト

[illegible]

● 脚本 イ・白崎ウ・満井ルナ・な・トケ 1996年
 ● 演出ティフ・デンシジョン、[スチュア・ト・ヘアート監督]
 1997年 エアフォース・ワン「ウォルフガング・ペーター」セ
 監督 ヒットにより、思ひ過ぎたかのような状況になってい
 る。リト・事象とハインツァック事件を同時に起こる。風気流・ター
 ● 1997 四パート・パトラー監督 などの作品もある。
 監督 クとはいいいがたいが「ダイ・ハード2」(1990、レニ
 ●監督)も近い時期の作品ト・アガれない。

圖書分類

ファイターフィックス

姓名: 王明华 性别: 男 年龄: 45 职业: 教师
 住址: 北京市海淀区中关村大街100号 邮编: 100080
 电话: 010-12345678 电子邮箱: wangmh@163.com

「ブルーマンデー」

「新刊」の題名をなでなでし、時しへんのものとしてそれと似た
り、アヤウツリ（1984）などもある。

アイアン・オークル

[illegible]

メタル ブルーと (1994)
EYES 大空の眼 (1991)
ルイ トム

トップガン

はいうまでもなく、トム・クルーズ主演の青春映画「カウボーイ・ボーイズ」が
観客などからいったサントラが話題になった。この作品のヒットにより、数々
アクションものや数多、製作されるようになったといっているのだ。
トムクルーズの日本映画「ヘストガイ」もまた、この流れに乗る形で制作さ
れた。映画というよりもむしろ、音楽関係の本質的な部分で、音楽と映画との
つながりを示している。山崎まさよしは、この流れの中で重要な役割を担っ

† 2000年10月1日現在

1. 项目可 知性	4	3	1 时期	(评价)
2. 项目 金 融性	5		22 月 1 日	中
3. 主 要 人 员 的 资 质	4		1 月 1 日 至 1 月 31 日	
4. 主 要 人 员 的 经 验	4		1 月 1 日 至 1 月 31 日	

Z-14-47173 231 419.82

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

イノホーセブター

1985年に放送された作品が制作されて、今 インタサブタ と 邦題は
 Aurora Operation: Inseparability (ポール・リーバイン) 監督 彼それで 邦題は
 星の砂嵐
 主演 上原謙 山本嘉次郎 山本嘉次郎 山本嘉次郎 山本嘉次郎 山本嘉次郎
 監督 山本嘉次郎

[†] 2002-3

「日本では、スカイ・フューTVのAJAXアクションTVでベトナム語版を、同様のタイトルで放送中。日本語版はオビ・ノースリーディングとベトナム・ラファサラー・エンボードの共同タイトルだが、ユニバーサルから発売されている。」

PART.3 戦闘機ゲーム

近年、コンピュータの発達によって格段に大きく変わってきたフライトシミュレーション。かつては戦闘機の登場するゲームといえば単純なスクロールもののシューティングが主だったが、現在は非常に高度なグラフィック表現と高度な表示の可能となったフライトシミュレーションが多くなっている。

ハードの進化に合わせて度々格段に進化し続けているため、フライトシミュレーションの最新作はパソコンゲームとなる。が、「エースコンバット3」を見てもわかる通り、家庭用ゲーム機でも表現力はどんどん高くなっている。日本ではフライトシミュレーションというジャンル自体がイマイチマイナーな面があるが、最新のシミュレーションは口々に徐々に、愛好者が増える傾向にある。「エースコンバット3」をきっかけに、これらのゲームも楽しんでみてはいかがだろうか。

戦闘機ゲームの主要作品

| タイトル | 開発元 | プラットフォーム | 発売日 |
|---|----------------------|-----------|---------|
| Microsoft Flight Simulator 1 | Microsoft | Amiga | 1982 |
| Microsoft Flight Simulator | Microsoft | PC | 1982.5 |
| 空の戦国記 | コナミ | PC-801 | 1982.6 |
| アスキー アスキー | アスキー | PC-801 | 1982 |
| 空の戦国記 エースコンバット1 | システムソフト | PC-801 | 1982.1 |
| Q-L.O.C. | セガ | アーケード | 1982 |
| Air Warrior 4 | Kemco | PC | 1982 |
| エースコンバット | ナムコ | アーケード | 1982.7 |
| エースコンバット | ナムコ | PC | 1982.6 |
| Microsoft Flight Simulator 1.1 | Microsoft | PC | 1982.6 |
| エースコンバット | ナムコ | アーケード | 1982.11 |
| EF2000-01 | Digital Image Design | PC | 1982.1 |
| Microsoft Flight Simulator for Windows 95 | Microsoft | Windows | 1995.11 |
| エースコンバット | ナムコ | Windows | 1995.12 |
| エースコンバット2 | ナムコ | プレイステーション | 1995.12 |
| Microsoft Flight Simulator 98 | Microsoft | Windows | 1998.1 |
| F-22 Air Dominace Fighter | Digital Image Design | PC | 1997.12 |
| Microsoft Combat Flight Simulator | Microsoft | Windows | 1998.12 |
| エースコンバット3 | ナムコ | プレイステーション | 1999.12 |
| Microsoft Flight Simulator 2000 | Microsoft | Windows | 2000.1 |

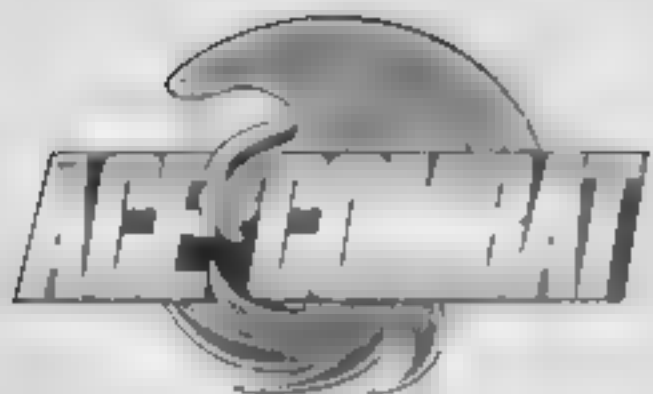
戦闘機ゲームTips

1. Microsoft Flight Simulator
 - Microsoft Flight Simulator 1.1は、1982年に発売された。当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。
2. アスキーアスキー
 - アスキーアスキーは、1982年に発売された。当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。
3. エースコンバット
 - エースコンバットは、1982年に発売された。当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。
4. Air Warrior
 - Air Warriorは、1982年に発売された。当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。
5. F-22 Air Dominace Fighter
 - F-22 Air Dominace Fighterは、1997年に発売された。当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。
6. EF2000
 - EF2000は、1998年に発売された。当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。

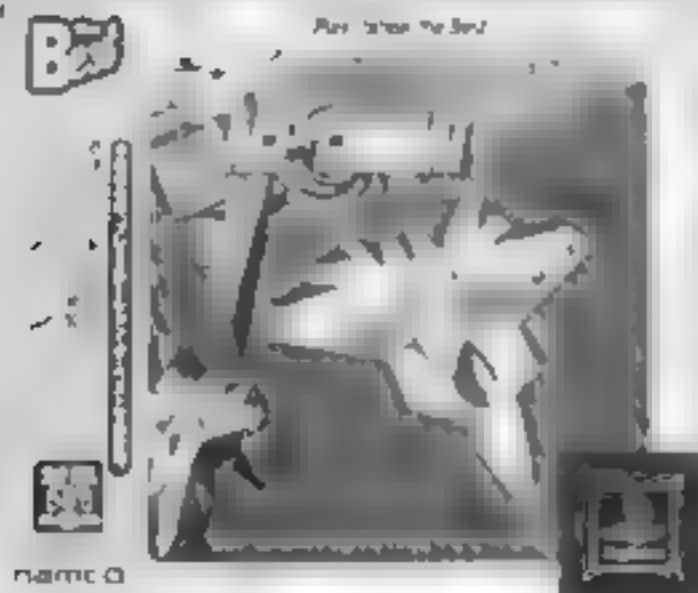
ゲーム性とシミュレーション性

エースコンバットは、非常に高度なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。

エースコンバットは、非常に高度なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。また、当時のパソコンゲームとしては、非常に高品質なグラフィック表現と、高度な物理演算を特徴としていた。



エースコンバット



エースコンバットとは?

1995年に発売された3Dフライトシューティングで約1年後にベスト版も発売されている。舞台は突如テロリスト集団による軍事クーデターが勃発した世界。軍は鎮圧のため、戦闘機部隊を投入すること、決定する。プレイヤーはその機長部隊の隊長としてテロリスト鎮圧を目指して全17ミッションを戦い抜く。選択可能な機種 F-15やMiG-23など実世界で活躍する全16機種。ミッションに成功すれば報酬がもらえ、その報酬で新しい機体を購入したり機長を雇うこともできる。

— 通常版/95年8月30日発売/5,800円 —

→ ベスト版/96年8月9日発売/オープン価格

空の王者決定戦

エースコンバットIIはエースコンバットシリーズ中で唯一2PVS対戦ができる作品だ。ルールはどちらかが撃墜されるまで闘い続けるサドンデス。操作方法や画面表示、使用武器は1Pモードと同様だが、画面が中央から2分割され左が1P、右が2Pの視点となっているので通常より視界が狭くなっている。また戦場は巨大な新大陸に囲まれ非常に狭いため、相手の攻撃だけでなく周辺の地形にも気を配らなければならない。高度な機体技術を獲得するために最適なモードといえる。機体性能のハンデはもちろん、耐久力も3段階で調節でき対戦開始位置も4種類から選択可能なので、実力差がある場合も安心して遊べるだろう。

2P対戦モードは、エースコンバットIIの隠しモード。設定メニューから機体設定から選択可能。



大空に命を懸ける機長達

登場する機長は全16人で、老若男女バラエティに富んでいる。たとえば、F-22に搭乗している最終の機長HALは解剖学専攻の医学博士。女性ながらF/A-18のパイロットを務めるRHOIは唯一の日本人でCMモデルなどなど。彼らは特定ミッションをクリアすることによって新たなメンバーに加わっていく。機長の搭乗機はそれぞれ異なり、さらに各個人の能力もルーキー(P)、ベテラン(V)、エース(A)の3段階に分かれている。パイロットとしての技量はルーキー→ベテラン→エースの順

で強くなっていくが、それにともない高いコストも高くなっていくので状況に合わせた選択が重要となる。また機長は一度撃墜されると以降のミッションでは登場しなくなるので注意しよう。プレイヤーは機長隊長として、仲間の能力をじょうずに活用し無理な出撃をさせることなく極力増えるべきであろう。

- R** F-4 THOR, F-2 F-14
- V** F-117, MiG-31, F/A-18, MiG-29, A-10, F-15, F-16, EF-2000
- A** YF-23, R-001, Su-27, BF-30, F-22

機體性能表

以下は理論可能な戦闘機の一覧。各項目 15段階評価となっている
また、各機種のHPは難易度によってそれぞれ異なる

| 機種名 | 出力 | 攻撃力 | 安定性 | 機動性 | 耐久力 | HP(EASY/NORMAL/HARD) |
|---------|----|-----|-----|-----|-----|----------------------|
| F-4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 270 / 180 / 90 |
| F-14 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 300 / 200 / 100 |
| F-15 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 330 / 220 / 110 |
| F-16 | 5 | 3 | 1 | 4 | 1 | 240 / 160 / 80 |
| F/A-18 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 270 / 180 / 90 |
| F-117 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 240 / 160 / 80 |
| F-22 | 5 | 2 | 3 | 5 | 4 | 330 / 220 / 110 |
| YF-23 | 5 | 1 | 1 | 3 | 4 | 330 / 220 / 110 |
| Su-27 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 300 / 200 / 100 |
| MIG-29 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 270 / 180 / 90 |
| MIG-31 | 3 | 5 | 2 | 1 | 5 | 360 / 240 / 120 |
| SF-39 | 3 | 1 | 2 | 5 | 1 | 240 / 160 / 80 |
| R-001 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 270 / 180 / 90 |
| EF-2000 | 4 | 3 | 5 | 5 | 2 | 270 / 180 / 90 |
| TNDF-2 | 2 | 5 | 4 | 2 | 4 | 330 / 220 / 110 |
| A-10 | 1 | 4 | 5 | 4 | ■ | 390 / 260 / 130 |

知って得する小技紹介

1 フリーフィング画面の艦船を任意
フリーフィング画面で表示される艦
船体を自由に回転させて好きな角度か
ら見ることができる。方法は2P側にコ
ントローラを接続し、R2、L2ボタンを
押しながら方向ボタンで操作するだけ
僚機も同様の方法で操作が可能



フリー
フィ
ング
画面
の艦
船を
任意
の角
度か
ら見
るこ
とが
でき
る。

2 画面スキップ

「1P GAME」の最初に流れるオ
ブレーションの状況
説明中、スタートボタン+
ボタンを押すと画面のス
キップが可能ですぐにケ
ムを始めることができる。ま
たフリーフィング画面中
もスタートボタンを押す
と画面スキップがで
きる

3 メッセージ ON/OFF

ケム中のメッセージはホ
ス時、R1、L1ボタン
でON/OFFの切り替えがで
きる。またケムオハ
ー境アタイト画面(R1+
スタートボタンを押せ
ば)プレイ中のアタイト
画面を消去され電源を入
れてすぐの状態になる

全17 Mission

全17ミッションの名称や成功報酬。なお機体は難易度NORMALを基準とし、EASY、HARDで異なる場合のみ別記してある

| No. | Mission | 成功報酬 | 機体 |
|-----|-------------|--------------------------------------|---------------------------------|
| 01 | 敵の補給線を断て! | 500万 | F-4,F-117
(E F-4) |
| 02 | 敵の爆撃を阻止せよ! | 100万 | TNDF-2 F-14
(E MiG-31 F-117) |
| 03 | 迎撃! | 200万 | MiG-31
(E TNDF-2 F-14) |
| 04 | 沿岸都市夜襲! | 700万
以後の報酬20%増加 | F/A-18
(E M G 29,F/A-18) |
| 05 | パイプライン破壊! | 1000万
以後の修理機改修費10%減少 | MiG-29
(E F-15,F-16) |
| 06 | 生産基地破壊! | 700万
No 13のMiG-31削除 | A-10 |
| 07 | レーダー基地を破壊せよ | 1000万
No 9のF-16削除 | なし |
| 08 | 基地霧還作戦阻止! | 100万 | なし
(E EF-2000,YF-23) |
| 09 | 軍港島撃破! | 700万
以後の修理機改修費10%減少 | F-15 F-16
(E Su-27,R-C01) |
| 10 | 要人救出! | 1000万
No 12のSu-27削除 | EF-2000(E なし) |
| 11 | 軍港島霧還阻止! | 100万
以後の作戦報酬20%増加 | YF-23,E なし) |
| 12 | 空母襲撃! | 700万
No 15のF-14x2削除 | Su-27,R-C01
(E なし H Su-27) |
| 13 | 偵察! | 100万
No 14選択可能 | (H R-C01) |
| 14 | 燃料基地破壊! | 1000万 以後の作戦報酬50%増加
以後の修理機改修費20%減少 | SF-39(H F-22) |
| 15 | 要塞奪取! | 1500万 | F-22(H SF-39) |
| 16 | 突入! | 700万 | なし |
| 17 | 衝撃の空中要塞! | 1500万 | なし |

ACECOMBAT2

エースコンバット2

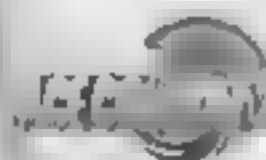
BX

エースコンバット2



NAMCO

namco



エースコンバット2とは?

突如発生した軍事クーデター。聯合本部は傭兵部隊によって編成された特殊戦術戦闘飛行隊「スカーフェイス」の出現を決定する。プレイヤーは「スカーフェイス」の一員としてテロリストの撃滅を目指す。

好評を得た「エースコンバット」の続編。操縦可能な機体は前作登場機種 X-29やA-10などを加えた20機以上。ミッション数も前作の約2倍に増加。さらにミッション中の分岐やライバル機も登場するなど、すべての点においてパワーアップしている。

— 通常版/97年5月30日発売/5,800円 —

ベスト版/99年7月29日発売/オープン価格

天空を舞う銀翼の友

全30ミッション中、20ミッションでプレイヤーを助ける心強い仲間が登場する。その仲間とはSLASH EDGEの両名。高い機としてミッション終了後にミッション報酬の25%を支払わなければならないが、「自機修理」や「敵機攻撃」など独自の作戦内容から作戦を指示できる。ミッション内容や敵機の能力などを考慮して指示を出そう。同行可能ミッションは左表を参照。男女の違いはあるが基本的にパイロット両名の位置は同等。ただし同一の作戦内容でもそれぞれ搭乘する機体が異なる場合があるので、作戦内容に適した機体のパイロットを選択すればよりミッション遂行が容易になるはず。もちろん以下のプロフィールや外見を参考に個人の趣味で選ぶ方法もある。

同行可能ミッション

| ミッションNo. | ミッション報酬 | ミッションNo. | ミッション報酬 |
|----------|---------|----------|---------|
| No.04 | 35,000 | No.18 | 20,000 |
| No.05 | 30,000 | No.19 | 20,000 |
| No.07 | 30,000 | No.20 | 30,000 |
| No.08 | 25,000 | No.21 | 43,000 |
| No.09 | 30,000 | No.22 | 30,000 |
| No.12 | 40,000 | No.24 | 50,000 |
| No.13 | 30,000 | No.26 | 45,000 |
| No.14 | 35,000 | No.27 | 50,000 |
| No.15 | 30,000 | No.28 | 60,000 |
| No.16 | 30,000 | No.29 | 50,000 |
| No.17 | 30,000 | No.30 | なし |

SLASH

◎身長: 5'8" (173cm)

◎体重: 170lb (77kg)

◎年齢: 24歳

◎誕生日: 5月10日

◎誕生日: 7月4日

◎所属: 傭兵

◎機体: スラッシュ

EDGE

◎身長: 5'8" (173cm)

◎体重: 170lb (77kg)

◎年齢: 24歳

◎誕生日: 5月10日

◎誕生日: 7月4日

◎所属: 傭兵

◎機体: エッジ

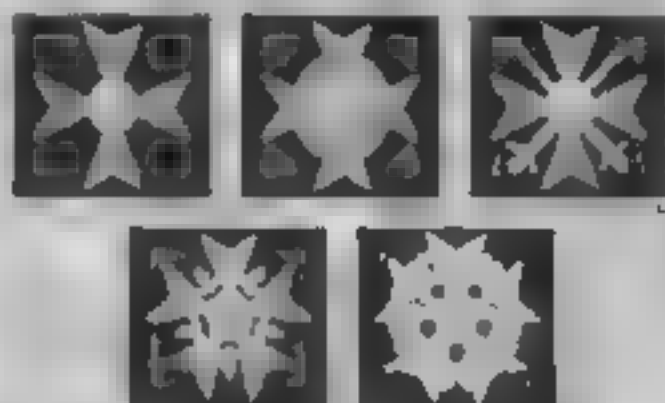
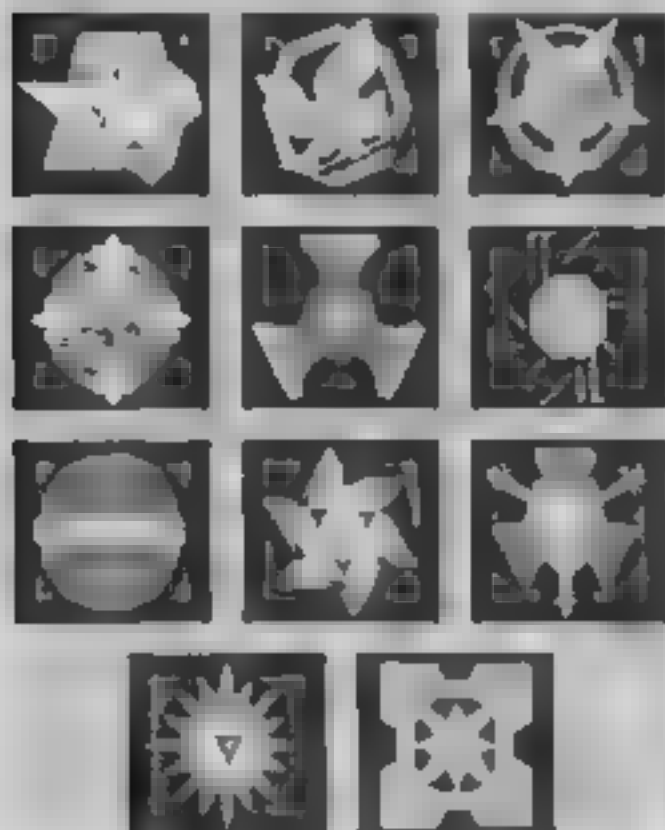
好敵手現わる

コマンド

撃墜された敵機からも見え
モラルディスプレイとい
う隠し仕様入手に要する
敵機の下の数値は登場する
ミッションナンバーに対応

ライバル機

ゾーイ(ZOE)と呼ばれる
パイロットが搭乗している
機体。ゾーイは一度倒して
も別のミッションで機体を
乗り換えて登場する



この画面は、ミッションの briefing 画面で、ミッションの進行状況や、敵機の位置などが表示される。また、この画面から、ミッションの進行状況を確認することができる。

知って得する小技紹介

1 マップアングルを変更

行動選択画面、でミッション選択時に表示される背景地図はセレクトボタンを押すことでアングルを変更できる。アングルはそれぞれ通常、拡大、縮小の全3種類。いつもとは気分を変えたいときにオススメ



この画面は、ミッションの briefing 画面で、ミッションの進行状況や、敵機の位置などが表示される。また、この画面から、ミッションの進行状況を確認することができる。

2 リプレイカメラを固定

リプレイ時に対地マップ表示ボタンをコンフィグメニューから設定することで、リプレイカメラの視点を固定できる。通常ではカメラアングルが常に切り替わり複数の視点でリプレイが展開されるが、この技を利用すれば好みの視点だけでリプレイを楽しめる

3

アナログジョイスティック

アナログジョイスティックを接続した状態で KEY CONFIG 画面に移動すると画面にアナログジョイスティックが表示されているはず。この状態で 1P コントロールのセレクトボタンを押すと、ジョイスティックモデルを異にする事ができるのだ

全30Mission

01: 偵察部隊進撃 N

02: 偵察部隊進撃 C

03: 補給港奇襲 N

04: 前線基地攻撃 S/C

05: 海上石油設備 S/C

06: 峡谷基地突撃 N

07: 夜間進撃戦 S/C

08: 資源採掘場攻撃 S/C

09: 爆撃作戦展開 S/R

10: 高高度進撃戦 N

11: 補給作戦中止 N

12: 兵器生産基地奪取 S/C

13: 試作機撃破戦 S/C

14: 機動部隊奇襲 S/C/R/無敵

15: 潜水艦基地突入 N

16: 水力発電所襲撃 S/N/R

— アルファヴィル作戦 —

17: ミサイルサイロ基地破壊 S/C

18: 海峡突撃作戦展開 S/C

19: 無人プラント基地突入 S

20: 無人艦隊攻撃 S/無敵

21: 沿岸レーダー施設破壊 S

27: 発電所都市攻撃 S/無敵

28: 敵司令部攻撃 S/R

29: 大型潜水艦奇襲

30: 司令要港攻撃 S/R

記号説明

S 撃破目標

N 無条件撤退

C コマンド機出現

R ライトール機出現

無敵 ミッション成功時 撃破イベントあり

無敵 ミッション成功時 撃破イベントあり

ミッション発生条件

NO 5 ... NO 3 で TRANSPORT を撃破する

NO 8 ... NO 6 で C-5 を破壊する

NO 11 ... NO 9 で TRANSPORT を撃破する

NO 20 ... NO 18 で 双方艦隊を撃破されない

NO 25 ... NO 23 で C-5 を破壊する

エンディング条件

ノーマルエンディング NO 28 で ライトール機 F-55 を撃破し、

バットエンディング NO 29 で 敵ミサイルの

ボーナスエンディング NO 30 で ミッション成功する

— ベリッシュマ作戦 —

22: 輸送部隊進撃 S/C

23: 低高度奇襲作戦 C/無敵

24: 警備隊救出作戦 S

25: 原子炉研究所攻撃

26: 最終防衛ライン突破 S

ノーマルエンディング

バットエンディング

ボーナスエンディング

内陸のACE COMBAT2/裏技集

1: エクストラ

Mission28「船司令部攻撃」をクリアしノーマルエンディングを見るか、Mission30「司令官攻撃」をクリアしボーナスエンディングを見てクリアデータをセーブする。すると次回から「Play Level 選択画面」の次に「Aircraft 選択画面」が表示される。ここで「EXTRA」を選択すると自機のラインナップが変更された状態でゲームを楽しむことができる。登場する敵機種は全8機種。



自機、敵機、地形、背景、音楽、効果音、UI、その他、すべてが変更される。

2: フリーミッション

自機ラインナップが「EXTRA」の状態では、ノーマルエンディングかボーナスエンディングを見ると次回から「Game 選択画面」に「FREE MISSION」が加わり、ミッションを選択できるようになる。ただし、選択できるミッションや機体は今までに登場したもののみである。またゲーム中の設定で「HUD」を「OFF」に変更すると画面上のHUD表示を消すことができる。



自機、敵機、地形、背景、音楽、効果音、UI、その他、すべてが変更される。

3: ミュージックプレイヤー

エースコンバット2 では戦闘結果によって加算されていくポイントによって全21段階の階級がもらえる。この階級が「First Lieutenant」(上位10番目)以上でノーマルエンディングかボーナスエンディングを見ると「OPTION」メニューに「MUSIC PLAYER」が加わり、ゲーム中に使用されているBGMを自由に聞くことができる。詳しい操作方法是以下の通り。



自機、敵機、地形、背景、音楽、効果音、UI、その他、すべてが変更される。

操作方法

方向キー カーソル移動 スタート プレイ/ストップ L1/L2 1曲戻る
R1/R2 1曲進む 決定 セレクト 画面切り換え X △ ... キャンセル

4: モデルディスプレイ

「Personal Data」内の「Decoration」に表示される全16種の勳章をすべて集めると「OPTION」メニューに「MODEL DISPLAY」が加わる。この「MODEL DISPLAY」ではゲーム中に登場する全機種を見ることができる。機体は拡大縮小だけでなく、色の変更も可能。詳しい操作方法是以下の通り。機体選択後に「MUSIC PLAYER」画面に入ると、先ほど選択した機体が画面に表示される。



自機、敵機、地形、背景、音楽、効果音、UI、その他、すべてが変更される。

操作方法

機体選択 方向キー 機体選択 決定 X キャンセル
機体操作 方向キー 回転 切り換え L1/L2 縮小 R1/R2 拡大 X キャンセル



エースコンバット3用語解説

ア

- **アントリオン (Antlion)** セネラルリソース空軍本部の地上戦闘用戦闘機で、4脚を駆使し猛烈な機動力を誇る。「Antlion」とは「**織地虫**」の意
- **イーオン・シエット** ニューコム社が開発した、空気中電離化剤を持つ「イーオン粒子」を利用している
- **イーオン・ジェネレーター (Aeon Generator)** イーオン粒子を発生させる装置。大気中にイーオン粒子を発生させることでイーオン粒子を利用した戦闘機の機体性能を高めることが出来る
- **インサネット (in-sa-net)** 衛星を利用した通信システム。地球上のどんな地域においても通信可能である
- **ウロボロス (UROBOROS)** 無人機電脳化を目的するデータ総局。UROBOROSは自らを蛇と蛇を喰う蛇の名で、敵軍や自軍の機と知識の融合などを象徴している
- **衛星軌道上レーザー** 「Orbital Satellite Laser」を略し、OSLともいう。衛星軌道上の軍事衛星から目標地に対しレーザーによる攻撃を加える
- **エースボイ** シティー。UPEOの本拠地である都市でUSEA本部を置く
- **エレクトロスフィア (Electrosphere)** 電磁気場 (electro: 電気の、sphere: 粒子の集まる球体)、を組み合わせた造語
- **エンジー (ENSI) 接続** 「Electro-Neuron-Synapse-Interface」の略で、パイロットの神経細胞とコンピュータを接続する接続のバリエーション。パイロットの神経細胞と電脳が、神経細胞と電脳間の神経の接合が可能となる
- **オプト・ニューロン (Opto-neuron)** セネラルリソース空軍の最新人工神経網のことで電脳神経網ともいう。従来の神経網と比較しより高度な性能が可能となった。しかし、電脳神経、電脳とパイロットを繋ぐ神経網、電脳と神経網を繋ぐパイロットとまた人工神経の取り外しは出来ない

カ

- **グローバルウェイ (Global Way)** 地球環境保護団体「地球の道が、我々の道へも通る(Way is the way)」をスロガンとして、大規模な活動がある。環境保護、環境改善や人体実験などにも反対している。未知なるものに対する警戒心が具現化
- **グロッサリー研究所 (Glossary Study LTD.)** セネラルリソース系列の出版事業大手の学術系企業。ペーパーレス化が進むUSEAでは出版情報も情報提供もネットワーク環境が重要となっている。グロッサリー研究所では、同じ地味な研究テーマを専攻している
- **コネクテッド (Connected)** 神経接続により、コンピュータを直接人間の脳と繋いでコントロールできるようにすることを指す造語で、「融合された者」の意
- **コフィン (Coffin)** 「Connection For Flight Interface」と「Coffin接続」をかりて名づけられた神経接続コネクテッドシステムのことで、ここから戦闘機を「AC/Aero Coffin」と呼ぶ

サ

- **サーフ (SAFR)** 「Special Armed Response Force」の略で、UPEO所属の特殊戦闘部隊。治安維持部隊の下等部隊
- **実用化伝達システム** ショフフロント内に設置されている実用化

伝達伝達システム、全10個

- **サブリメーション (Sublimation)** 人としての肉体を捨てデータのみの存在となること。電脳化。「サブリメーション」とはもととも固体が気体と「昇華」することの意味する言葉だった
- **サントバリ** 砂漠。USEA本部に広がる砂漠地帯。2036年、セネラルリソース空軍本部を建設。その後、砂漠は海軍の事故のため埋め立てられる。現在はニューコムがバイオプラントを建設中
- **ショフフロント** USEA本部。陽と地下により設置したセント・アウツリとよばれるセネラルリソースの地下都市
- **ジャミング** 電波電波を発し電波電波を発生させ、通信その通信を妨害すること。電脳化においては電波電波の前に欠かさない攻撃といえる
- **シルバーストーン病** 正式病名「先天性E照射症候群(Congenital E-irradiation Syndrome)」、アントニオ・シルバーストーン A Silverstone 博士により発見されたことからこの名で呼ばれることが多い。本病で、含まれる「E-ray」を吸い込むことができないため、太陽光の下では必死に、太陽光を避ける必要がある
- **スコープフルス兵器** USEA本部のワイアプロシム近くのニューコムのエネルギー・プラントが建設中
- **スナイダース会議** UPEOのクラークノン代表が出席した会議。セネラルリソースとニューコムの両陣営の話し合いの場となる
- **セネラルリソース社 (General Resource LTD.)** 中東開発からインテリアまであらゆる産業に参入している大企業グループ。財力を背景、国産の神経網を拡張し、その財力はUSEA本部、及んでいる。自衛隊の利益を守るための軍事力を行使することもある
- **セネラルリソース空軍本部** USEA本部ガランダー湾付近に建設された空軍本部で、セネラルリソースの中心空軍本部となっている
- **セベット計画** ニューコムが研究を進める超人工知能AIの開発計画。AIにオリジナルの知能を持たせることを目標としている。名前は「ビノキオ」に由来し、黒いビノキオに人格を付与する人セベットから「コエー」の意

タ

- **ターミナルフェイズ (Terminal Phase)** ウロボロスの目的達成、無人機電脳化の意
- **ダイレクテッド (Directed)** 人工神経を体へ組み付け機械と通信する人工知能の意。機械の意
- **チャビンプルグ森林地帯** USEA本部の森林地帯。ニューコムバイオ研究所「テノ・テクノロノ」研究所が建設されている
- **データー・スワロー (Data-swallow)** エレクトロスフィアに接続し、様々な情報にアクセスできるブラウザが組み込まれたOS。2032年にセネラルリソースにより発表され、2040年にバージョン3.2.2がリリースされた
- **デッド・コピー (Dead-copy)** 複製人格。人間の脳を複製して作った人格を指す造語
- **テレ・イグニスダンス (Tele-existence)** 通信衛星を利用した兵器の遠隔操作システム。操縦者の肉体的負担は軽減されるものの、タイムラグの影響で兵器の能力を最大限に引き出すことはできない。また、神経接続の正確性は低くなる

ナ

- **ナノ・テクノロジー (Nano-technology)** ナノ単位のも
小粒子を利用した技術 ナノは十億分の一単位の略称
- **ナノ・ビット (Nano-bit)** ニューコム開発「粒子状ロボッ
ト」の名称 プログラムに強い増幅 進化する
- **ニューコム社 (Neucom Inc.)** 科学技術分野において急速に
発展してきた新興企業 他社からの人材を積極的に取り込み幅広い
分野への進出を模索しているが、その過程でゼネラル・リソースと
の対立も生じている
- **ニューコム宇宙開発基地** USEA南部「モノポリス」に建設された宇
宙開発基地

ハ

- **バイオ・テクノロジー (Bio-technology)** 生物工学 生
命工学の事だが、なかでもDNA組み換えや細胞融合など微生物
を利用した産業技術を指す
- **ピーカブー (Peak a-boom)** データスワロー 対空攻撃エン
ジン、キートンからエレクトロスフィア内の増援を呼び出すシ
ステム、データ増強のおまじない 言葉「いないいないばあ」が名
前の由来となっている
- **フェイス・パーク紛争** ニューコムに対しゼネラル・リソースが科
学組織を加えたことと戦いを覚悟し2040年に勃発した紛争、紛争地
帯から名 付く
- **フォートグレイス空軍** USEA南部、位置する空軍で ー
ム宇宙開発基地 近く(仮想的) 宇宙空軍ともいえる
- **フライ・バイ オプト (Fly by Opto)** 監視カメラ技術、おい
ては監視機とされたパイロットを補助する自動制御を指す 「フラ
イ・バイ ファイヤ」の発展型
- **ヘイトン紛争** ニューコム宇宙開発基地とゼネラル・リソースの大
規模衝突とサイルのニアミスが原因となって発生した紛争、ゼネ
ラル・リソース側はミサイルの発射を否定しているが、真実のほど
は定かではない カブリエル・W・クラーク少将の尽力によ
り、最終的には停戦を遂げる
- **ベトリル沿岸** USEA北部から中部に広がるフィヨルド沿岸
- **ホート・エドワーズ** USEA北部 位置しニューコム本拠地存在
する都市 ニューコムの技術が都市開発に活かされている
- **ホワイト・パレー** USEA北部に位置しゼネラル・リソース空軍基地
が建設されている

マ

- **マイクロ波発電所** ニューコムが電力供給源として使用してい
る新技術エネルギー プラント、安全性を証明する環境保護 団体
から非難の的となっている、真い 意味でも偽い意味でもかつての
原子力発電と同様の位置 がある
- **メガフロント** ニューコムの海上移動都市 軍事施設を中心に
多数の施設が存在している
- **メリトン地域** USEA西部の未開発地域 その豊富な食料をめ
ぐりゼネラル・リソースとニューコム間、争いが絶えない
- **メリトン地域警察と消防組織** ゼネラル・リソースとニューコム間
におけるメリトン地域での対立についての協議会 USEA南部の
レイニー 沖の警備隊

ヤ

- **ユージア (USEA)** United States of Euro Asia 「統一 多

五協定国 経済と技術と国防と文化とが、便宜 の地域
区分の定義 権力の中心は当然企業の権威に委ねられている

- **ユーシア海** USEA沿岸の海名
- **ユーピーオ (UPEO)** 「Universal Peace Enforcement
Organization」の略で、「NUN」組織の前身 以前はゼネラル
・リソースの隠微的な存在であったが、カブリエル・W・クラ
ーク少将の代表が任ぜられた時にUSEA内での権限を大きくして
る

ラ

- **ランバート山脈** メリトン地域から西にのびる山脈 付近にニ
ューコム勢力下のタイプ・レイニー空軍 デニス空軍が存在する
- **レイニー沖** USEA西部にありニューコムの勢力下にある
- **ロッキー群島** USEA南部の島々を指す総称 近所にエクス
ペンディー(UPEO本拠有り)やベトリルの沖がある

英語

- **3Dフォトビューア** ゼネラル・リソース製品 撮影した写真の真
実な部分のみに焦点を当て、背景を立体的 見せてくれる
- **BCW** 「Bio-Chemical Weapon(生物化学)」の略で 毒ガスや
生物兵器などを指す 非人道的兵器 である
- **DOE** 「Darkness of Engine」の略、ゼネラル・リソースが秘密
裏 研究を進めていた 軍事研究計画 主な研究項目は人工光
合成材料の實用化や次世代戦闘機の開発などだが、最終的には
人知れず 秘密研究を続けているとする説もある
- **DOE軍事研究局** かつてイノウエを主とするコーエン博士らが所属
していたゼネラル・リソース空軍の研究機関
- **DOE臨時開発局** ゼネラル・リソースによるDOE計画 に関する
秘密研究施設 USEA中部のハートリス港に建設中との情
報あり
- **EAPN** 「Euro-Asia Public Network」の略で、USEA国境沿
い 域を指す 2003年設立
- **GBS** 「General Broadcasting System」の略で、ゼネラル・
リソース ー ン放送局系統を指す
- **GRDF** 「General Resource Defense Force」の略で、ゼネ
ラル・リソース本拠地の防衛隊
- **IRBM** 中距離弾道ミサイル、アンバー山脈のニューコムミ
サイル基地 配備されている
- **HEU** 「Neucom Emergency Unit」の略で、ニューコム所属
の非常事態を管理 隊
- **HOC** 「Network Operation Center」の略で、ネットワーク
監視管理を指す 電脳空間の警備 環境保護などの面からUSEA
全体でペーパーレス化が進み 業務の場は多岐にわたっている
- **NUN** 「Neo United Nations」の略で、UPEOの母体組織
である平和 維持 統治の目的と協力を目的に 成立するが、現在
ではゼネラル・リソースとニューコムの仲介役が主な仕事となっ
ている
- **NVS** 「Neucom Visual Server」の略で、ニューコム系列ス
フィア放送局を指す 電脳空間を利用したテレビ放送を他放送
社に配信 放送する
- **Radican** ニューコムが独自に開発した戦闘機シリーズの総
称 「Rad」は「Radical(革新的)」の意 機体名称はそのデザイン
から激しい特徴を冠している

ミッション達成率一覧

| No. | MISSION | 達成率条件/達成率イベント | イベント 分岐など |
|-----|----------------------------------|---|---|
| | ミッション名、本書
各ページから必ず
正確に参照 | 達成率条件、Dは達成率D
以外の場合に通常とは異なる
イベントあり | 分岐条件やミッション中イベント
など |
| 01 | UPEO出動 | A
B
C
D | |
| 02 | BRAVADO
SARFのエース | A
B
C | |
| 03 | ENTER DISION
ゼネラルのディジョン | A
B
C
D | |
| 04 | PAPER TIGER | A
B
C | UPEO増援、登場登場、No.5へ
ゼネラルリノース登場、登場登場、No.80へ |
| 05 | BROKEN TRUCE
停戦協定破棄 | A
B | |
| 06 | GHOSTS OF THE PAST | A
B
C
D | 基地発見成功、No.7へ
基地発見失敗、No.8へ |
| 07 | NO CLEARANCE
作戦外行動 | A
B
C | 隠し基地、No.8へ
隠し基地、No.8へ |
| 08 | FRAGILE CARGO
匿名のテロリスト | A
B
C
D | |
| 09 | SCYLLA AND CHARYBDIS
レイニー師の交戦 | A
B
C | UPEO増援、No.10へ
ニューコム部隊、敵中戦地、No.38へ |
| 10 | FATES INTERTWINED
UPEOの革命 | A
B
C
D | |
| 11 | REACHING FOR STARS | A
B
C
D | |
| 12 | ONE-WAY TICKET
ユニット帰国 | A
B
C
D | |

| | | | | |
|----|----------------------------------|-----------------------|--|--|
| 13 | BUG HUNT
ナノバイト暴走 | A
B
C
D | ミッション終了4分29秒以内
ミッション終了4分30秒～6分59秒
ミッション終了7分以上 | |
| 14 | PAWNS IN THE GAME
パークの戦線 | A
B
C
D
時 | ミッション終了9分以内
ミッション終了9分1秒～10分59秒
ミッション終了11分以上
二次攻撃開始 | 難易度 |
| 15 | DAMAGE CONTROL
始まりの播磨 | A
B
C
D | 破壊数22以上
破壊数12～21
破壊数12以下 | |
| 16 | BROKEN WINGS
レナの翼 | A
B
C
D | ミッション終了3分59秒以内
ミッション終了4分～9分59秒
ミッション終了10分以上 | |
| 17 | SPHYRNA
スフィルナ追撃 | A
B
C
D | スフィルナ+破壊数12以上
スフィルナ+破壊数8～11
スフィルナ+破壊数1以下 | |
| 18 | A CANOPY OF STARS
夜空の下で | A
B
C
D | 破壊数21以上
破壊数12～20
破壊数11以下 | |
| 19 | SOLDIER OF FORTUNE
新しい場所 | A
B
C
D | 破壊数15以上
破壊数10～14
破壊数9以下
二次攻撃開始 | |
| 20 | MEGAFLOAT
メガフロート制圧 | A
B
C
D | 高速艇+破壊数24以上
高速艇+破壊数15～23
高速艇+破壊数14以下
二次攻撃で高速艇が引出 | 高速艇引出…No.21へ
高速艇引出…No.22へ |
| 21 | TARGET ACQUISITION
隠蔽されしもの | A
B
C
D | 一次攻撃3分未満+破壊数3以上
一次攻撃3分未満+破壊数15～19
一次攻撃3分未満+破壊数14以下
一次攻撃3分以上 | 二次攻撃出現船数
一次攻撃3分未満 R201×3/MIG33×3
一次攻撃3分以上 MIG33×3 |
| 22 | PARTNERS
コンビネーション | A
B
C
D | 5分未満で破壊数18以上
5分未満で破壊数12～17
5分未満で破壊数11以下
5分以上経過 | |
| 23 | TAINTED PEACE
偽りの平和は | A
B
C
D | 破壊数3以上
破壊数4～9
破壊数3以下 | 空中戦 |
| 24 | STRATOSPHERE
眼下の強敵 | A
B
C
D | 破壊数3以上
破壊数7
破壊数5以下
キース救出を優先 | キース救出を優先—ビデオメール、No.25へ
ターゲット破壊を優先—ビデオメール、No.26へ
見逃 |
| 25 | WELCOMING COMMITTEE
シャトル破壊作戦 | A
B
C
D | 破壊数17以上
破壊数12～16
破壊数11以下
二次攻撃開始 | No.27へ |
| 26 | TECHNOLOGY TRANSFER
強襲！宇宙開発基地 | A
B
C
D | 破壊数12以上
破壊数9～11
破壊数8以下—アントリオン4機破壊
アントリオン全滅 | No.28へ |

MISSION

Mission達成度一覧

| No. | MISSION | | 達成率条件/達成率イベント | イベント、分岐など |
|-----|----------------------------------|------------------|--|---|
| 27 | CLAUSTROPHOBIA
霧の峽谷 | A
B
C
D | 敵機30以上
敵機15~29
敵機14以下
二次攻撃開始 | |
| 28 | DILEMMA
二度目の決断 | A
B
C
D | 敵機30以上
敵機23~29
敵機22以下 | セネラルリソース取得…動画、ビデオメール、No.29へ
ウロボロス…敵機、ビデオメール、No.34へ |
| 29 | BETRAYAL
異変 | A
B
C
D | 敵機50以上
敵機45~49
敵機15以下
キースに敗北 | V-22Bを1機以上破壊でリンクC |
| 30 | HEART OF THE SERPENT
ウロボロスの脅威 | A
B
C
D | X-400に一定ダメージ+敵機28以上
X-400に一定ダメージ+敵機24~7
X-400に一定ダメージ+敵機23以下
X-400に一定ダメージを与えられなかった | 3分以内にX-400に一定ダメージ…No.31へ
それ以外…No.32へ
動画 |
| 31 | GEOFRONT ATTACK
ブレイク・ダウン | A
B
C
D | ミッション終了3分59秒以内
ミッション終了4分~7分59秒以内
ミッション終了8分以上 | |
| 32 | CASUALTIES OF WAR
有難の悪魔 | A
B
C
D | 敵機6以上
敵機3~5
敵機2以下 | 動画 |
| 33 | GEOPELIA
銀色の8機 | A
B
C
D | ミッション終了4分59秒以内
ミッション終了5分~7分59秒
ミッション終了8分以上 | |
| 34 | THE ORIENTATION
ヘビの意志 | A
B
C
D | 敵機32以上
敵機20~31
敵機10以下
V-22B破壊失敗 | 1分30秒経過…ビデオメール、No.35へ
ターゲット破壊…ビデオメール、No.38へ |
| 35 | LIQUIDATION
残存のニューコム | A
B
C
D | 敵機37以上
敵機25~36
敵機24以下 | |
| 36 | ARCHNEMESIS
最後のデキ | A
B
C
D | 敵機21以上
敵機12~20
敵機11以下 | |
| 37 | MEMORY ERROR
消えゆく記憶 | A
B
C
D | U-4053+敵機10以上
U-4053+敵機5~9
U-4053+敵機4以下 | |
| 38 | ELECTROSPHERE
エレクトロスフィア | A
B
C
D | ミッション終了3分59秒以内
ミッション終了4分~7分59秒以内
ミッション終了8分以上 | |
| 39 | POWER FOR LIFE
ニューコムの力 | A
B
C
D | 敵機21以上
敵機18~20
敵機17以下
シンシアの指示に従わない | タンク、レーダーを7機以上破壊…No.40へ
タンク、レーダーを6機以下破壊…No.41へ |

| | | | | |
|----|-------------------------------|------------------|---|--|
| 40 | GUARDIAN ANGEL
シャトルの精進 | A
B
C
D | ミッション終了2分59秒以内
ミッション終了3分~3分29秒
ミッション終了3分30秒以上
二次攻撃開始 | No.42へ
隠し、最終 |
| 41 | ZERO GRAVITY
大気圏離脱 | A
B
C
D | ミッション終了2分30秒以内
ミッション終了2分31秒~2分45秒
ミッション終了3分以内 | No.43へ
大気圏突入 |
| 42 | THE PRIZE
衛星回収作戦 | A
B
C
D | 破壊数24以上
破壊数13~23
破壊数12以下
両方二種の高速艇発進 | |
| 43 | UTOPIAN DREAMS
夢と現実 | A
B
C
D | 破壊数12以上
破壊数9~11
破壊数8以下
低空侵入失敗 | クロボロス事案...空中戦艦、No.44へ
ニューコム捜査...空中戦艦、No.48へ |
| 44 | REALITY DISTORTION
それぞれの真実 | A
B
C
D | 破壊数31以上
破壊数27~30
破壊数26以下 | |
| 45 | COUNTER REVOLUTION
離脱 | A
B
C
D | 破壊数23以上
破壊数18~22
破壊数15以下 | |
| 46 | PURSUIT
ナイトレーベン追撃 | A
B
C
D | ミッション終了2分59秒以内
ミッション終了3分~3分59秒
ミッション終了4分以上 | |
| 47 | SELF AWARENESS
サイモン再び | A
B
C
D | ミッション終了5分29秒以内
ミッション終了5分30秒~6分59秒
ミッション終了7分以上 | |
| 48 | RESISTANCE
クーデターの声明 | A
B
C
D | 破壊数17以上
破壊数9~16
破壊数8以下
スフィルナダメーシ小 | スフィルナダメーシ大...ビデオメール、No.49へ
スフィルナダメーシ中...ビデオメール、No.50へ
隠し |
| 49 | RADIO SILENCE
無言のシンシア | A
B
C
D | ミッション終了3分59秒以内
ミッション終了4分~5分59秒
ミッション終了6分以上 | |
| 50 | REVENGE
フィーの決意 | A
B
C
D | 破壊数11以上
破壊数3~10
破壊数2以下 | |
| 51 | TUNNEL VISION
ジオフロント・バス | A
B
C
D | ミッション終了3分59秒以内
ミッション終了4分~5分29秒
ミッション終了5分30秒以上 | |
| 52 | SOLE SURVIVOR
悪夢の最後 | A
B
C
D | ミッション終了8分59秒以内
ミッション終了9分~11分59秒
ミッション終了12分以上 | |

| | |
|----------------------|---|
| Publisher | 坂本館 |
| Project Manager | 大野誠一 |
| Producer | 賀河原由朗/成田肇 |
| Project Staff | 木島英治/山崎真/森田純/岡本亮/伊藤由香里 |
| Sales Staff | 新保勝剛 |
| Cover Design | 高橋俊之 (ragtime) |
| Design Works | 高橋俊之 (ragtime)
田波正好 (ragtime)
佐々美真子 (ragtime)
内田いずみ (ragtime)
有限会社エストール |
| Editors Office | CB's PROJECT |
| Editor in Chief | 塩田信之 |
| Editorial Staff | 高橋浩介/佐藤水絵/内田雅志 |
| Editorial Supervisor | 成沢大輔 |
| Special Thanks | 株式会社ナムコ |
| Digital Importer | Japp & ASAF |

参考文献

- 『戦闘機入門』 淀川朗 著
『ジェット戦闘機入門』 立花正照 著
光人社
『戦闘機メカニズム図鑑』 橋下示佳 著
『飛行機メカニズム図鑑』 出射忠明 著
グランプリ出版
『航空機名鑑 1945〜70ジェット時代編 上』
『航空機名鑑 1970〜98ジェット時代編 下』
光栄

「ACE COMBAT 3 electrosphere MISSION & WORLD VIEW」 CB's PROJECT 編集

1999年9月17日 初版 第一刷 発行

発行元：株式会社ナムコ

発売元：株式会社メディアファクトリー

郵便番号 104-0061 東京都中央区銀座8-4-17

印刷・製本所：共立印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けております。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)著作権者及び出版者に対し文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●定価はカバーに表示しております。

ISBN4-88991-892-2 C0078 1999, Printed in Japan

●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。

●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承ください。

●"PS"及びプレイステーションは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

©1999 CB's PROJECT

©1999 MEDIA FACTORY

